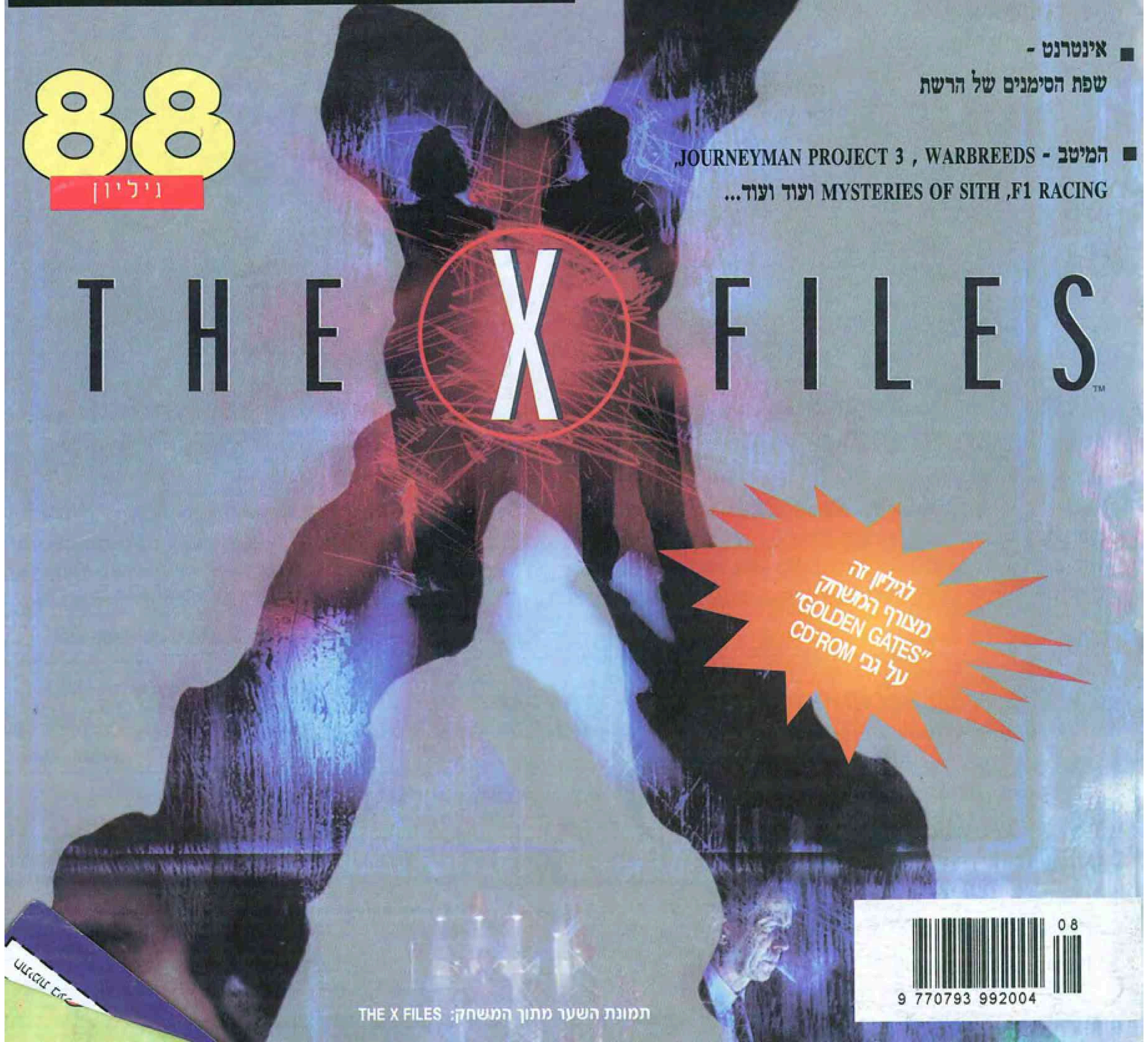
WIZ
וויז

הירחון למשחקים: משחקי מחשב, משחקי טלוויזיה, משחקי תפקידים ועוד...

080088
25.00 ש״ח (כולל מע״מ)
באילת 21.40 ש״ח
אוגוסט 1998

88
גיליון

- **אקשן באוויר -** FORSAKEN
- **האקשן של האקשן -** UNREAL
- **אקשן של סימולציה -** F18
- **אינטרנט -** שפת הסימנים של הרשת
- **המיטב -** JOURNEYMAN PROJECT 3 , WARBREEDS, F1 RACING, MYSTERIES OF SITH ועוד ועוד...



תמונת השער מתוך המשחק: THE X FILES

9 770793 992004 08

ק וויז נותן לך כל חודש מתנה! משחקי המחשב הכי חדשים בדרך למחשב שלך! כל חודש **CD-ROM** חדש עם משחק מטורף! **WIZ** הירחון המוביל
ארץ למשחקים: משחקי מחשב, משחקי טלוויזיה, אינטרנט, מולטימדיה, משחקי תפקידים, חדשות מכל העולם ועוד. המשחקים הכי מטורפים,
ם עצות שימושיות ועוד הרבה הפתעות... יותר מעניין, יותר צבעוני, הכי שווה! מבצע **WIZ 13** - עשה מנוי לירחון וויז וקבל 13 משחקים במתנה:
שחק מחשב בתחילת המנוי + 12 משחקים כל חודש יחד עם הגיליון, וגם כרטיס חבר במועדון "באג סטור" המעניק הנחות ומבצעים מרהיבים.
ז למה אתה מחכה? מלא את הפרטים בספח, הדבק בול והתחבר לוויז!

לכבוד WIZ - מחלקת מנויים, ת.ד. 2409 בני ברק מיקוד 51114
טל' 03-5794711, שלוחה מס' 6

ברצוני לחתום על מנוי שנתי ל-WIZ

☐ אני מנוי חדש/ה ☐ אני מחדש/ת

מס' מנוי .... תאריך ....
שם משפחה .... שם פרטי ....
תאריך לידה ....
רחוב .... מספר .... עיר ....
מיקוד .... טלפון .... מבקש להיות מנוי מגיליון מס' ....

☐ מצורפת המחאה לפקודת מערכת WIZ על סך 264 ש"ח במזומן עבור 12 גיליונות
☐ הוראות חיוב בכרטיס אשראי: ויזה / ישראכרט / דיינרס (הקף בעיגול)

שם בעל הכרטיס .... כתובת .... טלפון ....
מס' ת.ז. .... מס' כרטיס .... בתוקף עד ....
חתימת בעל הכרטיס .... בכרטיס אשראי החיוב ב-4 תשלומים חודשיים שווים ללא ריבית

WIZ

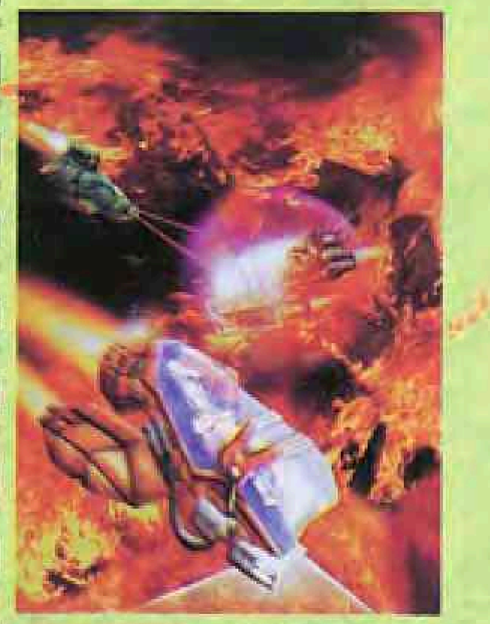
רשימת המתנות

יש לסמן 3 אפשרויות על פי סדר העדיפות:

☐ **WWF**
☐ **FOOTBALL 98**
☐ **STRIKER**
☐ **ספייס ג'אם**
☐ **RAYMAN**

■ חדשות מעבר לאוקיינוס	4
■ הוראות הפעלה	7
■ PC: הקירה מצולמת	8
■ PC: מצעד המשחקים	10
■ סודות מחדר התמיכה	12
■ CD אקשן: CHASM	16
■ CD אסטרטגיה: WAR BREEDS	18
■ CD הרפתקה: JOURNEYMAN PROJECT 3	20
■ CD אקשן: FORSAKEN	21
■ וויז עסקים	22
■ CD אקשן: UNREAL	24
■ לומדות	26
■ פוסטר	28
■ משולחנו של ד"ר וויז	30
■ CD סימולטור: F18	32
■ CD הרפתקה: MYSTERIES OF THE SITH	33
■ אינטרנט: חדשות האינטרנט + רדיו	34
■ אינטרנט: שפת הסימנים	36
■ אינטרנט: המשך מלחמת הדפדפנים	39
■ CD ספורט: F1 RACING	40
■ "אל תמכרו לי" - אסטרטגיה	42
■ משחקי תפקידים: שה"ם מי יודע	45
■ PLAYSTATION	48
■ לוח	50
■ משחקים באמצע הדרך	52

JOURNEYMAN PROJECT 3 - עמ' 20



FORSAKEN - עמ' 21

UNREAL - עמ' 24

מנהלת: לילי צראף * עורך: קובי סיט * עריכה לשונית: זוהרה זולברג * מחלקת מנויים: מיכל מצליח * צלם: יהודה נגטיב * המשתתפים: ד"ר WIZ, קובי סיט, דוד זילברשטיין, גרי דרוקמן, מורגן לה פיי, דוד אידלס, רועי ג'נינגס, ערן בן-סער, אבי סבג, טלי פרידמן, מיכאל לוגסי, אור פלג, פול נריה, בן כספי, שי אבני, ענת סבט, עמית חסון-אלוני, רועי זילברברג, שי סבט, מיכאל לוגסי, ג'ולי קוריטו-עזו וערן פולוסצקי. * עיצוב גרפי, סדר, עימוד, ובנייה ממוחשבת: מיקסם טכנולוגיות * דפוס: אומני אופסט בע"מ * מו"ל: WIZ, ירחון מקבוצת קרדן השקעות * מערכת ומנהלה: כנרת 13, בני ברק * מען למכתבים ולחומר מערכתי: ת.ד. 2409 בני ברק, מיקוד: 51114 * טל: 03-5702654, פקס: 03-5708174 * הפצה ראשית: בר - שיווק והפצה 03-6952118. מחירי המוצרים המתפרסמים בעיתון עשויים להשתנות, המערכת אינה אחראית לתוכן המודעות. חומר שיישלח למערכת לא יוחזר.

המחצית השנייה

תאמינו או לא, אך המחצית הראשונה של הקיץ מאחורינו, וממש עכשיו אנו נוגעים בשיא החום ובשיא החופש, "הופכים תקליט" ונכנסים למחצית השנייה של העונה הכמעט בלתי אפשרית הזו.

בתקופה האחרונה, כשמזדמן לי להיכנס למשרדים שלנו בגבול בני-ברק רמת גן (לא מומלץ לטיולים בתקופה זו של השנה), יוצא לי לראות קבוצה של עובדים שמתנהגים כאילו הם ניצלו עכשיו מאיזה מיקרוגל שרדף אחריהם. העיניים עייפות, הפנים חסרות חיים וכולם מבקשים שיגבירו את המזגן גם אם הוא מכוון ברמת הקירור הגבוהה ביותר שלו. בכל אופן, החבורה הזו נראית פחות או יותר כמו קבוצת כדורגל לפני סיום הארכה של 120 דקות.

אם להיות מדויקים עוד יותר, חשוב לזכור שלחום הכבד הזה יש השפעה גם על מכשירים אלקטרוניים כמעט כמו שהוא משפיע על בעלי חיים, ובכלל זה המחשבים ומה שנלווה אליהם. אמנם, מהפיכת התקליטורים היטיבה עם המשתמש בכל הנוגע לעמידות התוכנה בתנאים שונים, אך לא הייתי ממליץ להכניס חומר חם לכונן התקליטורים, לא כל שכן להשאיר תקליטון קטן כשהוא חשוף לשמש זמן ממושך מדיי.

במקרים קיצוניים, קרני השמש והחום הכבד עשויים אף לשבש את אופן טעינת הנתונים כפי שנטענו במקורם על המדיות השונות, ולפגום במידע או לשבש את ההתקנים שמתרגמים את המידע לתצוגת המסך שלנו.

אל תבינו לא נכון, בסך הכל בתי פיתוח התוכנה והחומרה לוקחים בחשבון תנאים סביבתיים שונים, אך כדאי לזכור שלא יזיק לתת קצת יותר תשומת לב לתנאים המיוחדים שלנו בישראל החמה.

בכל אופן, חציו הראשון של הקיץ כבר מאחורינו, נשארה עוד מחצית אחת אבל כמו שאומרים החזאים - במדינה כמו שלנו יכולה להיות גם הארכה.

קובי סיט

תשובות לשאלות קוראים ומנויים בין השעות 16:00-13:00 בלבד.

מחשוב ביתי

כך לטענת עורכי מגזין המחשבים המכובד PC Magazine יראה המחשב הביתי בעוד כשנתיים וחצי.

המחשב יאפשר לשלוט על כל הפעילות בבית - פתיחה ונעילה של דלתות, חלונות, שיחות טלפון ווידאו ועוד. כמו כן, ישנה המחשב את תפיסת החינוך הבית ספרי כך ששיעורי הבית יוקלדו או יוקראו למחשב, שיעביר אותם למרכז הלימודים לצורך מעקב והערכה. שווה תמונה.

Car PC

בעבר כבר דיווחתי אודות חברת אינטל המתכננת ומנסה לשלב מחשב PC כחלק ממכונית הנוסעים העתידית.

כך נראה כיום רכב הניסוי של אינטל: המחשב מופעל על ידי הוראות קוליות, מדריך את הנהג כיצד להגיע ליעדו ומדווח על מידע כגון מצב הדלק, בעיות מכניות וחשמליות ב"זמן אמת". מעבר לכך, עבור הנוסעים קיימת מערכת מולטימדיה של משחקי מחשב כמובן הנראים, על גבי צג שטוח המורד מן התקרה.

MobilePro 750C

השם הארוך הזה שייך ליצור קטן ומרשים מבית היוצר של ענק האלקטרוניקה NEC.

המחשב הזעיר הזה כולל מעבד מקביל ל-PC (תוצרת NEC כמובן) במהירות 80MHz, זיכרון 16Mb (ניתן להרחבה עד 32Mb), מודם פנימי 33,600 באוד, מסך איכותי עם 256 צבעים, רזולוציה 640x240 ברוחב 8", יציאת VGA לצג חיצוני, מנשק תקשורת ומנשק אינפרא-אדום, מיקרופון פנימי, תושבת לכרטיסי Type II PCMCIA (כמו במחשבי PC ניידים רגילים), מערכת הפעלה Windows CE 2.0 ושלל תוכנות משרד.

המחשב כולל סוללה נטענת ל-8 שעות עבודה ומשקלו 850 גרם בלבד - כל החבילה המכובדת הזו נמכרת לצרכן ב-$899 בלבד!

MM220

חברת Motion Media האנגלית פתחה מכשיר טלפון הפועל בעזרת קווי ISDN ההופכים להיות פופולריים יותר ויותר. מכשיר הטלפון החדש מאפשר לדבר ולראות את בן השיחה (במידה שגם הוא רכש מכשיר מסוג זה) באיכות גבוהה, וניתן לדבר ללא הרמת שפופרת בשיטת Full Duplex (שני הצדדים בו זמנית!).

חביב אך יקר: 6,000 ש"ח בלבד...

PalmPC

גם חברת מיקרוסופט הצטרפה אל חוג יצרני מחשבי כף היד. החברה החלה לשווק את מחשב ה-Palm PC שלה, הכולל טכנולוגיה ייחודית בשם Microsoft ActiveSync הגורמת לכך שברגע שה-PalmPC מחובר אל מחשב PC רגיל, הוא מתעדכן בצורה אוטומטית ו"שואב" את כל מאגרי המידע של לוח הפגישות, ההודעות והדואר האלקטרוני לתוכו.

TigerDirect

מערכת קולנוע PC ביתית חדשה יצאה לשוק האמריקני. המערכת מתחברת אל מכשיר טלוויזיה רגיל והיא כוללת כונן DVD לצפייה בסרטים באיכות גבוהה, כונן קשיח בנפח 4.3Gb, מעבד מסוג AMD K6 233MHz (מקביל לאינטל פנטיום) ושלט רחוק אלחוטי ומתוחכם הכולל בתוכו עכבר, ג'ויסטיק ומקלדת אלחוטית.

מחיר המערכת בחו"ל: $1,400.

NewScroll

NewScroll הינו עכבר חדש הכולל בתוכו מעין ג'ויסטיק זעיר המאפשר גלישה נוחה ומהירה באינטרנט והכל בעזרת אצבע אחת...

Studio 400

400 Studio מורכב מתוכנת עריכת וידאו וחומרה המתחברת למחשב PC דרך חיבור המדפסת, ומאפשרת להקליט וידאו ממצלמה או ממכשיר אוידאוטייפ אל תוך מחשב ה-PC, ולהעביר את החומר הערוך אל מכשיר הווידאוטייפ בחזרה באיכות גבוהה.

מחיר החבילה בחו"ל: $229 בלבד.

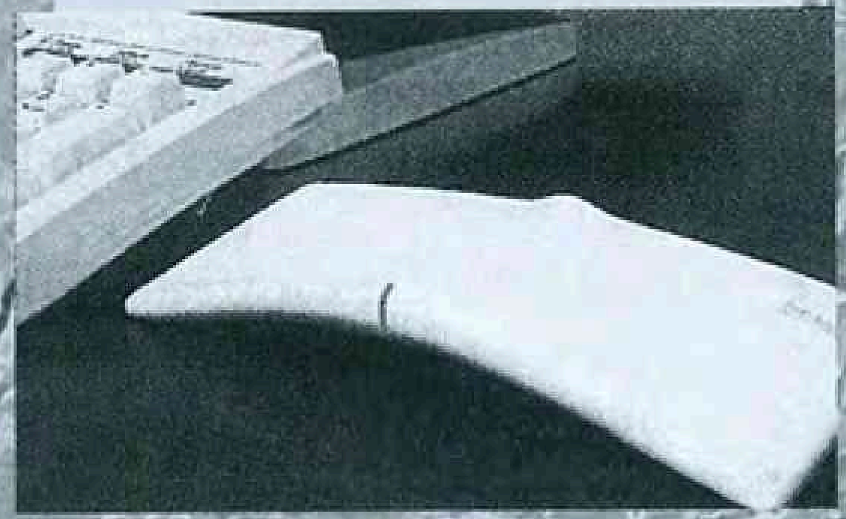
סקופ חדשות מעבר לאוקינוס ואולי גם כאן

First Access

חברה ישראלית חדשה מחיפה (בשעה טובה!) הציגה חידוש מרענן בתחום אבטחת תחנות העבודה. לב המערכת הינו חיישן הנמצא ליד כל עמדת מחשב עליה צריך להגן מפני משתמשים בלתי מורשים.

לצורך העניין, לכל עובד ניתן תג זיהוי חכם המזוהה אוטומטית על ידי החיישן אפילו ממרחק של מטרים (ללא צורך במגע אדם), כך שאם האדם התיישב בעמדה שמיועדת עבורו, המערכת תאפשר לו זאת.

ברגע שהוא יעזוב את המקום, המערכת תבטל את ההרשאה ולא תאפשר למישהו שאינו מורשה לעבוד על העמדה.



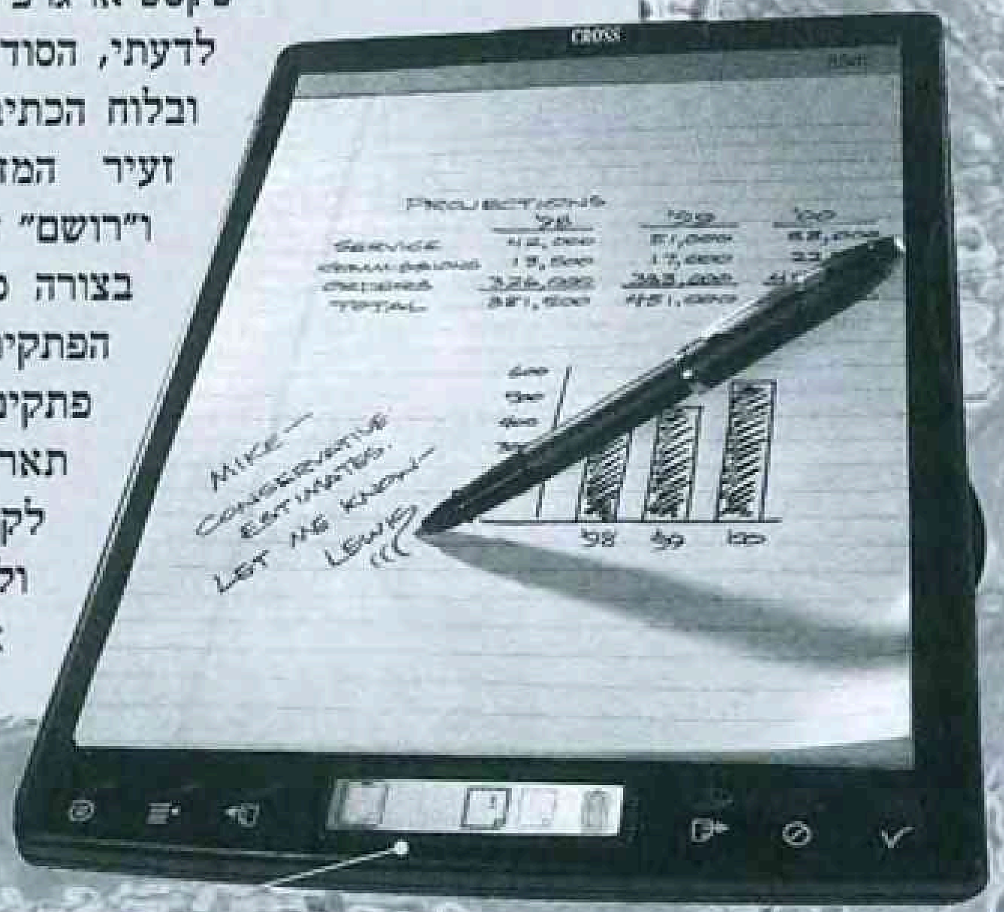
CrossPad

כבר הזכרתי את המוצר הזה בעבר אך הוא שווה מבט נוסף: לוח כתיבה עם מחברת כתיבה רגילה, עליה ניתן לשרבט ולכתוב הערות וכו'.

בסופו של התהליך, ניתן להפוך את מה שנכתב וצויר לקובץ טקסט או גרפיקה המועבר למחשב PC.

לדעתי, הסוד נעוץ בעט משדר מיוחד ובלוח הכתיבה הכולל מקלט ומחשב זעיר המזהה את מיקום העט ו"רושם" זאת בזיכרונו.

בצורה כזו ניתן לאחסן את כל הפתקים במחשב ה-PC, לחפש פתקים על פי מילות מפתח או תאריכים, להפוך כתב יד לקובץ טקסט מוקלד, לגזור ולהדביק אל תוך יישומים אחרים ועוד.

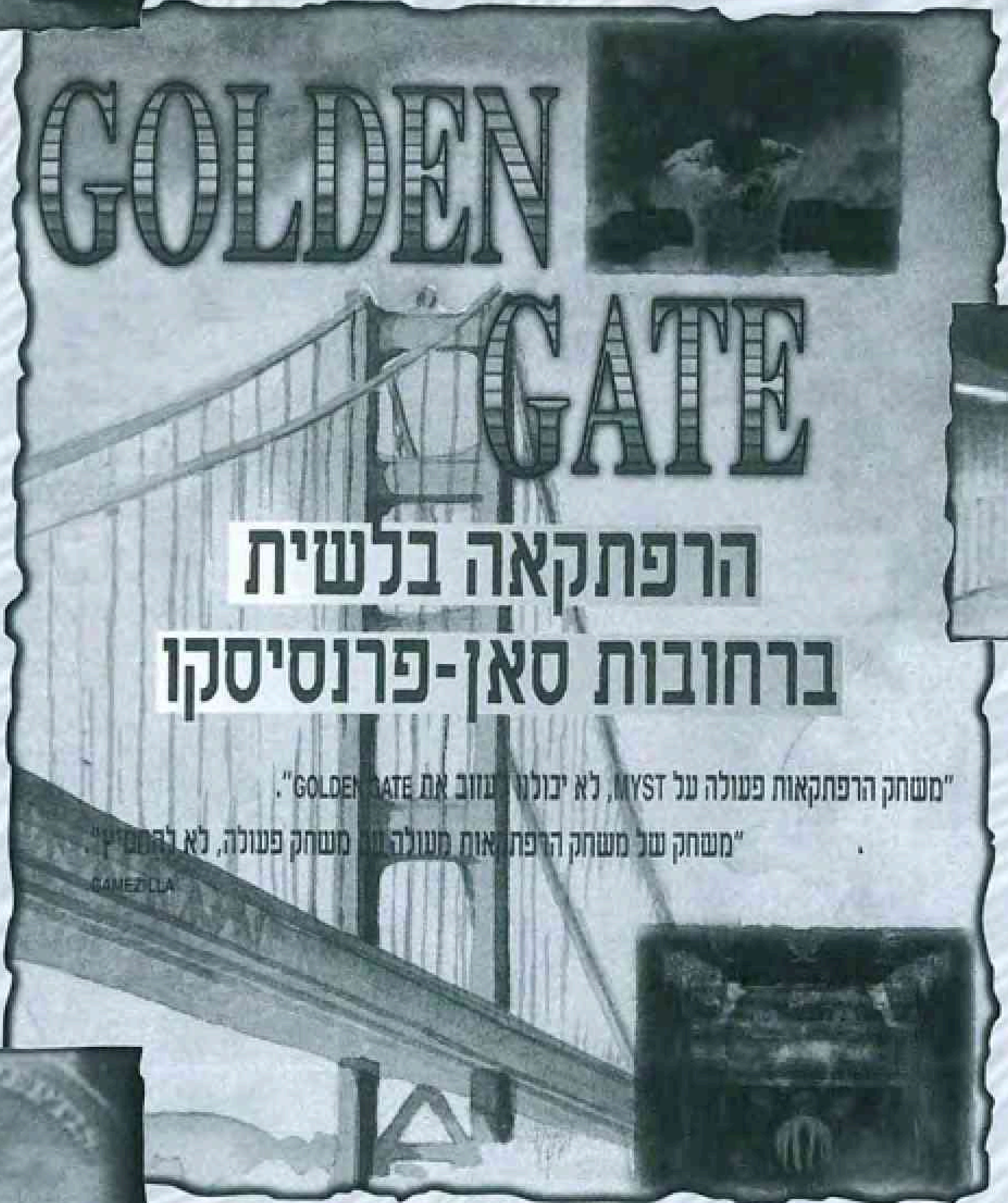


The InfoPen

המוצר הזה הינו סורק בר-קוד בגודל ובצורת עט רגיל המאפשר לסרוק מוצרים המופיעים בקטלוג, ומאוחר יותר להעביר את ההזמנה אל הספק דרך האינטרנט. העט כולל יחידה נוספת הקולטת את המידע ומעבירה אותו של מחשב PC.

F1

לאוהבי משחקי מירוצים, ניתן לרכוש בחו"ל תמורת 300 ש"ח מערכת נהיגה שלמה למחשב PC הכוללת הגה, דוושות וכפתורי שליטה.



הוראות הפעלה

דרישות מערכת

מעבד 486
16Mb זיכרון פנוי
25Mb מקום פנוי בכונן הקשיח
כרטיס קול תואם CREATIVE
כרטיס מסך SVGA

הוראות התקנה

1. צא למצב DOS.
2. הכנס את התקליטור לכונן התקליטורים ועבור לכונן זה על ידי הקשת :D (כשהאות D מייצגת את אות כונן התקליטורים שברשותך), ולחץ על Enter.
3. הקש INSTALL ו-Enter.
4. עקוב אחר ההוראות שעל גבי המסך.

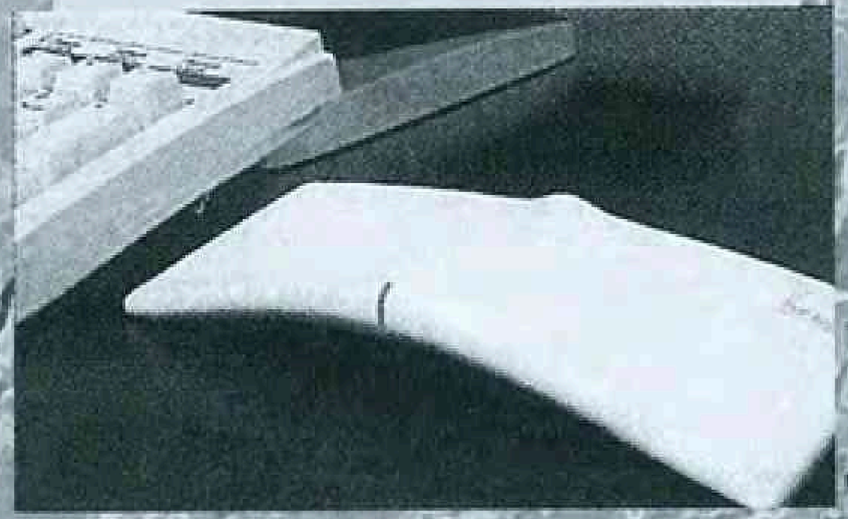
סקופ חדשות מעבר לאוקינוס ואולי גם כאן

First Access

חברה ישראלית חדשה מחיפה (בשעה טובה!) הציגה חידוש מרענן בתחום אבטחת תחנות העבודה. לב המערכת הינו חיישן הנמצא ליד כל עמדת מחשב עליה צריך להגן מפני משתמשים בלתי מורשים.

לצורך העניין, לכל עובד ניתן תג זיהוי חכם המזוהה אוטומטית על ידי החיישן אפילו ממרחק של מטרים (ללא צורך במגע אדם), כך שאם האדם התיישב בעמדה שמיועדת עבורו, המערכת תאפשר לו זאת.

ברגע שהוא יעזוב את המקום, המערכת תבטל את ההרשאה ולא תאפשר למישהו שאינו מורשה לעבוד על העמדה.



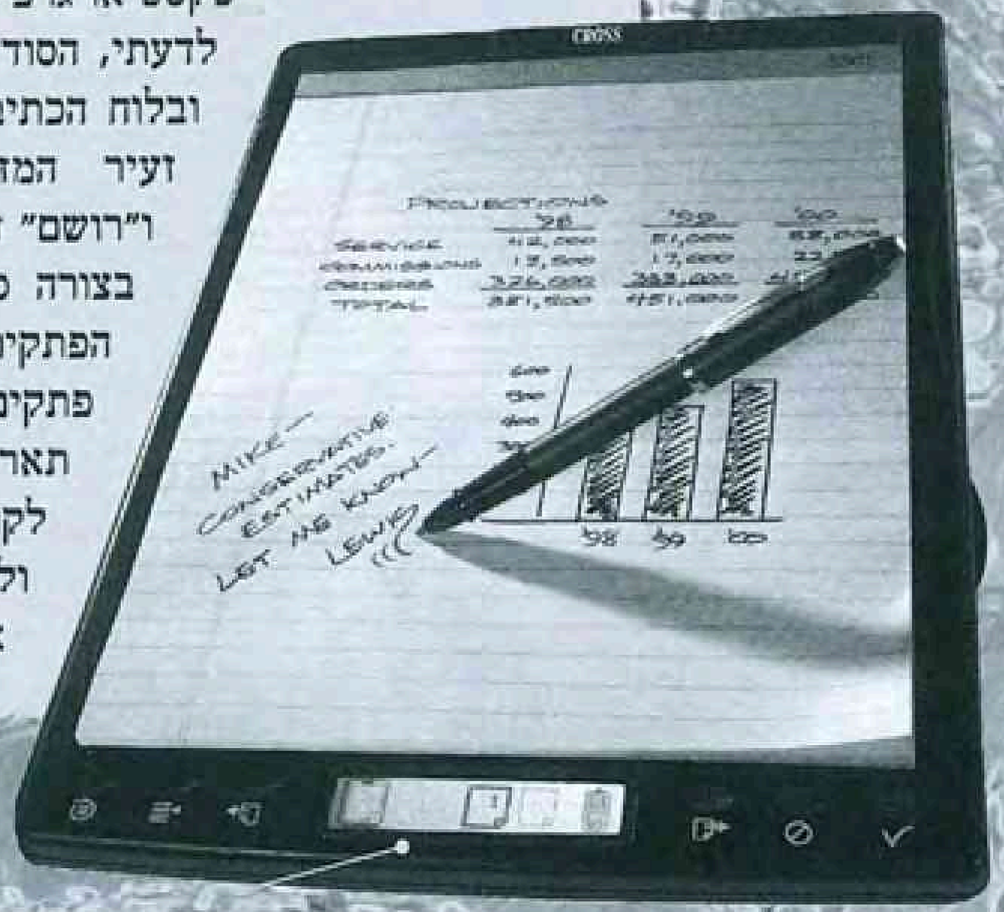
CrossPad

כבר הזכרתי את המוצר הזה בעבר אך הוא שווה מבט נוסף: לוח כתיבה עם מחברת כתיבה רגילה, עליה ניתן לשרבט ולכתוב הערות וכו'.

בסופו של התהליך, ניתן להפוך את מה שנכתב וצויר לקובץ טקסט או גרפיקה המועבר למחשב PC.

לדעתי, הסוד נעוץ בעט משדר מיוחד ובלוח הכתיבה הכולל מקלט ומחשב זעיר המזהה את מיקום העט ו"רושם" זאת בזיכרונו.

בצורה כזו ניתן לאחסן את כל הפתקים במחשב ה-PC, לחפש פתקים על פי מילות מפתח או תאריכים, להפוך כתב יד לקובץ טקסט מוקלד, לגזור ולהדביק אל תוך יישומים אחרים ועוד.

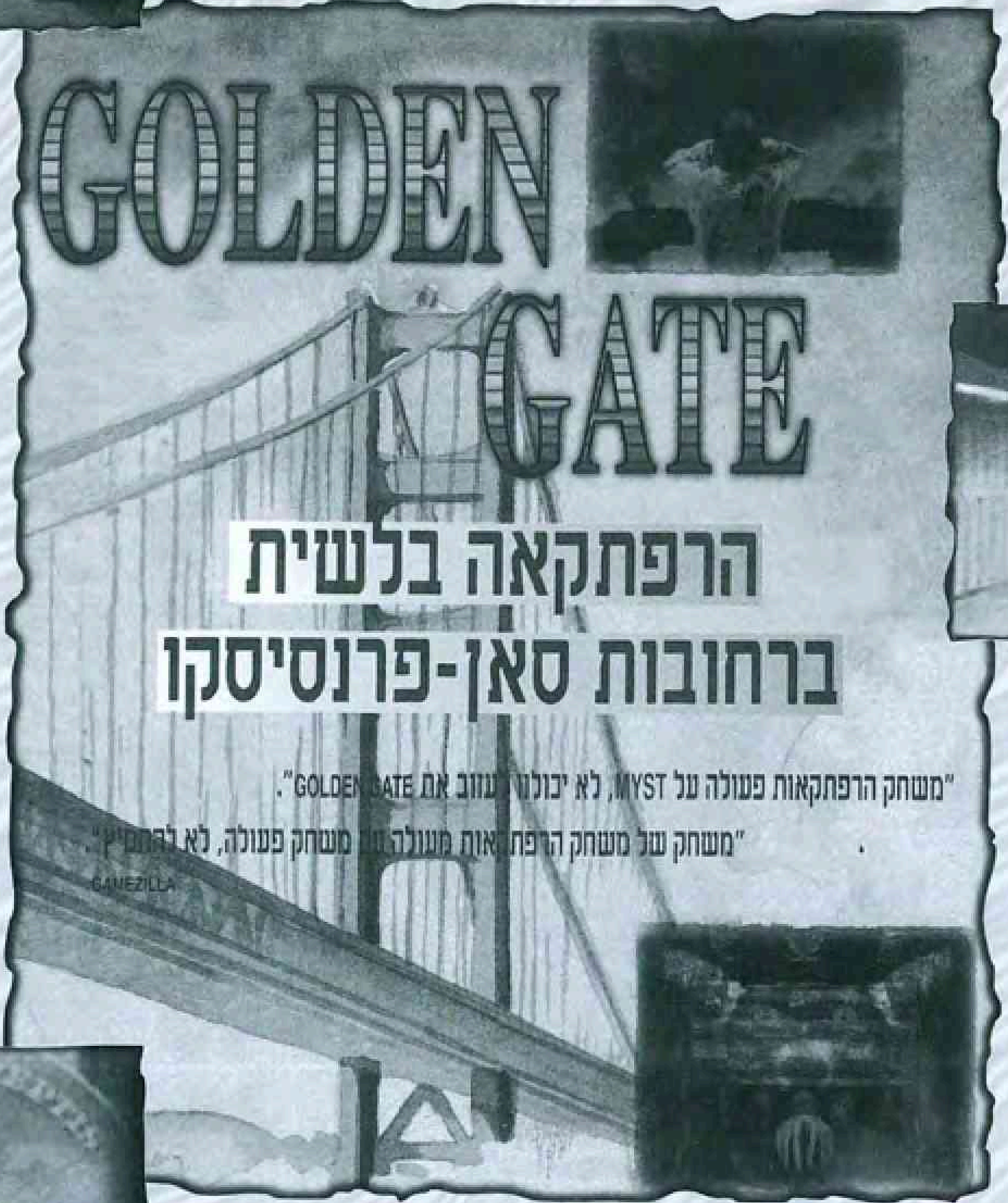


The InfoPen

המוצר הזה הינו סורק בר-קוד בגודל ובצורת עט רגיל המאפשר לסרוק מוצרים המופיעים בקטלוג, ומאוחר יותר להעביר את ההזמנה אל הספק דרך האינטרנט. העט כולל יחידה נוספת הקולטת את המידע ומעבירה אותו של מחשב PC.

F1

לאוהבי משחקי מירוצים, ניתן לרכוש בחו"ל תמורת 300 ש"ח מערכת נהיגה שלמה למחשב PC הכוללת הגה, דוושות וכפתורי שליטה.



הוראות הפעלה

דרישות מערכת

מעבד 486
16Mb זיכרון פנוי
25Mb מקום פנוי בכונן הקשיח
כרטיס קול תואם CREATIVE
כרטיס מסך SVGA

הוראות התקנה

1. צא למצב DOS.
2. הכנס את התקליטור לכונן התקליטורים ועבור לכונן זה על ידי הקשת :D (כשהאות D מייצגת את אות כונן התקליטורים שברשותך), ולחץ על Enter.
3. הקש INSTALL ו-Enter.
4. עקוב אחר ההוראות שעל גבי המסך.

פרק הנבואה

מאת: דויד אידלס וד"ר וויז

בפרק הקודם של הסדרה ניבא גזע הקילרה את נבואת החושך על סוף העולם, ובפרק ה-PROPHECY של הסדרה פולש גזע עתיק של ג'וקים לגלקסיה ומשמיד כל מה שעומד בדרכו. עליך לגלות את האויב ולהשמידו. החוק חזק...

1 *הגיבור שלנו וחברו הטוב.*

3 *משחתת האויב יכולה להשמיד כוכבים.*

5 *מכאן שולטים על הכל.*

2 *זו חללית האם שלנו.*

4 *זוהי קצינת המבצעים שלך - הישמע*

6 *לא לשתות יותר מדיי.*

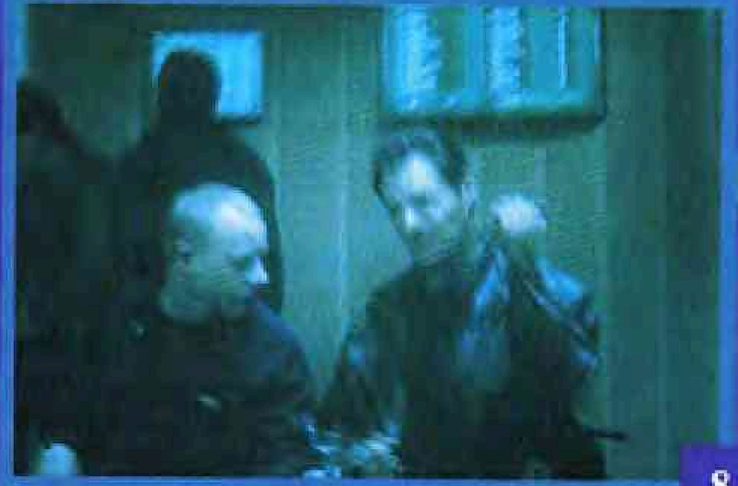
PC

חקירה מצולמת

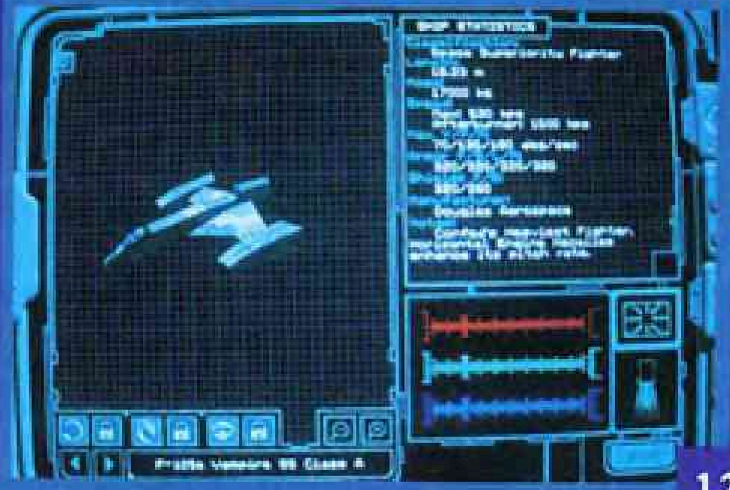
7 *גיבורי המשחק הקודם.*

11 *מפציץ עם עוצמת אש גדולה.*

15 *גבר הולך לאיבוד.*



8 *לא להיסחף לשנאת זרים.*



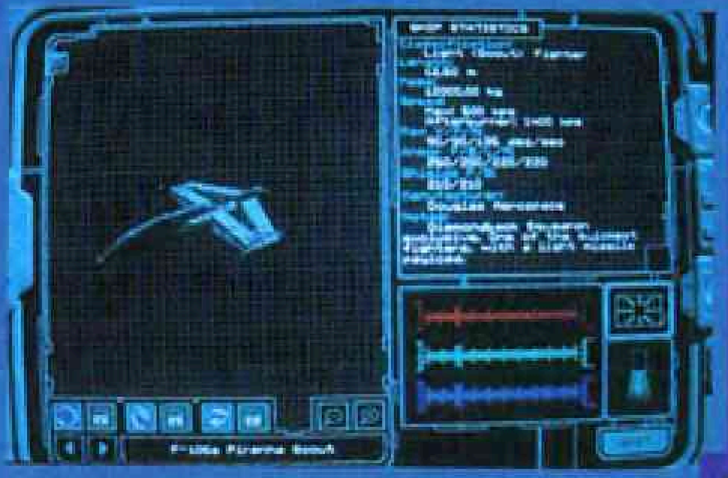
12 *החלליות המועדפות של כוחות העלית.*

16 *זה השער שג'וקים לא יעברו בו.*

9 *השתדל לעמוד בראש הטבלה.*

13 *תדלוק חללי.*

17 *ראו איזו מדליה.*



10 *קטן וזריז.*

14 *האויב בנה שער בין הגלקסיות.*

18 *אם לא רימית - תירשם בהיסטוריה.*

מצעד המשחקים

ושבו בנים...

STARCRAFT עדיין מוביל את המצעד, אך השינוי הגדול ב-3 הגדולים בא דווקא מכיוונו של MIGHT & MAGIC 6 שמגיע למקום השני על חשבון TOTAL ANNIHILATION.

פריצה מרשימה לא פחות נזקפת לזכותו של UNREAL, להיט האקשן הגדול של GT, אשר מצליח להגיע למקום ה-4 מהמקום ה-21 אליו הגיע בפעם הקודמת. לא פחות מעניינת הייתה העלייה שנרשמה לזכות BATTLEZONE שבמשך הרבעון האחרון טיפס מהמקום ה-10 אל ה-7 וכעת אל ה-5 במצעד.

מאידך, ירידות ממושכות נרשמו ל-QUAKE III (אל המקום ה-6) ול-AGE OF EMPIRES שכבר צנח למקום ה-8. מגמה דומה נרשמת ל-DIABLO אשר במשך 3 החודשים האחרונים צנח מהמקום ה-7 אל ה-9 וכעת אל ה-11.

לעומתם, הצליח HEROES II לבלום את ההתדרדרות מהחודש שעבר ונעצר במקום ה-10 במצעד. בהקשר זה נציין שעלייה יפה נרשמה ל-GRAND THEFT AUTO אשר מטפס מהמקום ה-16 אל ה-12. אך הירידה המדאיגה מכולן היא זו של MASTER OF ORION אשר צונח מהמקום ה-14 אל ה-20 וזה כבר הקו האדום.

מבחינת פריצות חשובות נזכיר את FORSAKEN, משחק פעולה משובח בסגנון DESCENT שמגיע אל המקום ה-14, ואת ARMYMEN, משחק האסטרטגיה מבית 3DO, שפורץ אל המקום ה-17 ומאלץ אותנו להמתין בסבלנות להתמודדות שלו עם ענקי האסטרטגיה של המצעד. נחכה ונראה...

המודחים:

- ★ FIFA 98 מהמקום ה-11 אל ה-28.
- ★ CARMAGEDDON מהמקום ה-19 אל ה-27.
- ★ CIVILIZATION2 מהמקום ה-20 אל ה-31.

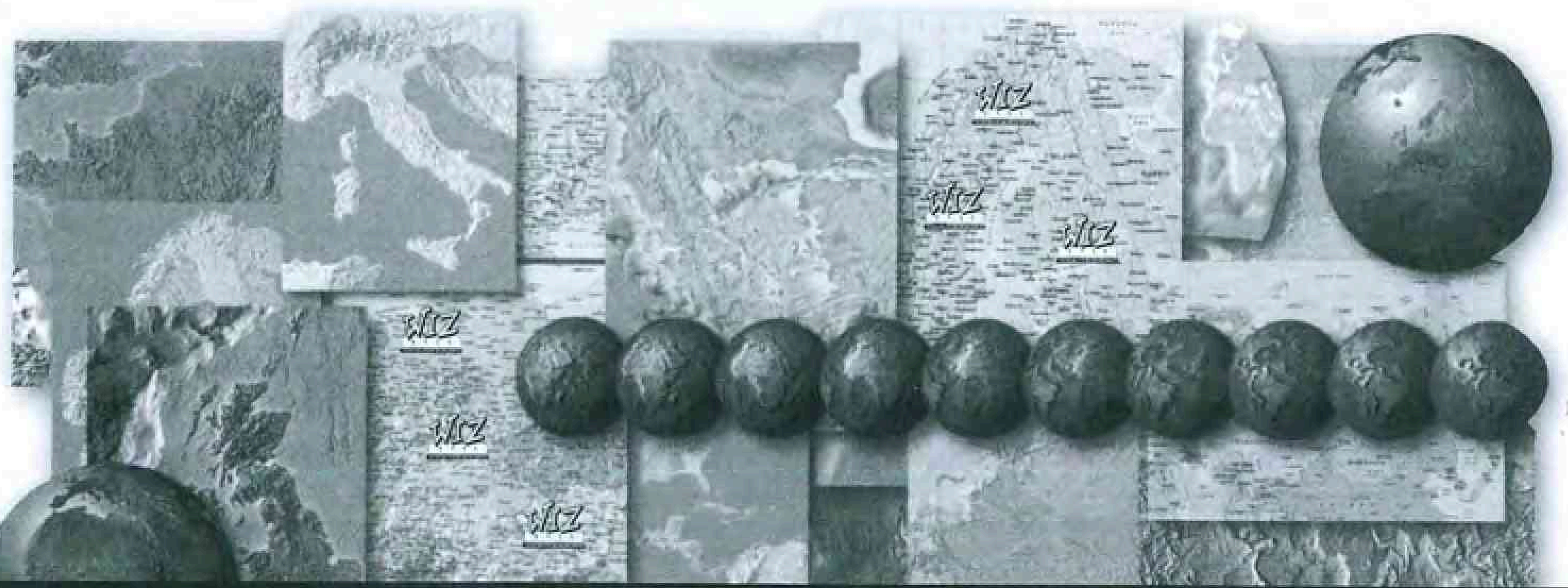
הכתובת לדירוג:
Jojo Productions
Balderikstraat 16
The Netherlands 3032 HC Rotterdam
jojo@xs4all.nl

לגולשי אוטוסטרדת המידע:
http://www.worldcharts.com

דירוג נוכחי	דירוג קודם	מספר שבועות	שם המשחק	שם החברה
1	(1)	12	STARCRAFT	BLIZZARD
2	(3)	8	MIGHT & MAGIC	NEW WORLD
3	(2)	36	TOTAL ANNIHILATION	GT
4	(21)	8	UNREAL	GT
5	(7)	20	BATTLEZONE	ACTIVISION
6	(4)	32	QUAKE II	ACTIVISION
7	(5)	32	FALLOUT	INTERPLAY
8	(6)	28	AGE OF EMPIRES	MICROSOFT
9	(8)	32	THE CURSE OF MONKEY ISLAND	LUCASARTS
10	(10)	78	HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	NEW WORLD
11	(9)	76	DIABLO	BLIZZARD
12	(16)	28	GRANDTHEFT AUTO	DMA
13	(13)	32	TOMBRAIDER II	EIDOS
14	(-)	8	FORSAKEN	ACCLAIM
15	(15)	24	WING COMMANDER PROPHECY	ORIGIN
16	(17)	36	JEDI KNIGHT II	MICROPROSE
17	(-)	4	ARMYMEN	3DO
18	(12)	18	GAG AURIC	VISION
19	(19)	48	X-COM	MICROPROSE
20	(14)	82	MASTER OF ORION 2	MICROPROSE

אם אתם נוסעים לחו"ל במשך הקיץ הזה, כדאי שתקחו אתכם גיליון של WIZ ותצטלמו עימו ליד אתר מרכזי שמייצג את המקום אליו הנעתם (כמו פסל החירות בניו יורק, מגדל אייפל בפריז, ארמון באקינגהם בלונדון וכו').

את התמונות שלחו אלינו למערכת: **ירחון WIZ**, ת.ד. 2409, בני ברק מיקוד: 51114. התמונות המוצלחות ביותר יזכו בפרסים מדהימים מתנת באג מולטיסיסטם!



כי עכשיו **WIZ** הוא מסביב לעולם!

מאת: ערן פולוסצקי

BLACK DAHLIA

חלק מקוראינו הספיקו כבר להיתקע במשחק BLACK DAHLIA ולמענם אנו מפרסמים קודים לחלק מהחידות. נסו לפתור בעצמכם את החידות לפני שימוש בקודים!

הקוד - שם החידה

STAINED GLASS - LEADHEAD
- MASTERLOCK
WINSLOW'S SAFE
- LOGHOUSE
WOODEN HOUSE/LOCKBOX
- TURNKEY
DRESSER IN LOUIE'S LOFT
RAVEN ROOM TABLE - ARTHUR
SEAL - RINGDING
BAG OF RUNES - GEMSTONE
DREAM/ARCHWAY - CANCAN
- PRESSURE
SEWER LEVERS/BARS
- TRIANGLE
RAVEN ROOM DOOR PLATES
- NIMBLE
RAVEN ROOM CANDLESTICK
SUN/PLANETS/DOOR - SUNSPOT
1 - LADYBUG
GEARSHIFT/TREASURE DOOR
2 - KEYPUNCH
KEY/TREASURE DOOR
3 - GEAROIL
HALF-A-GEAR/TREASURE DOOR
- TEMPLE
MAIN CHAMBER COLUMN
SLIDER - BLOCKHEAD
STONE BLOCKS - ROCK33
- BOXTOP
LUGGAGE CRATE ON TRAIN
CANE LOCK - CANDYCANE
TELEGRAM - TELEPORT
TELESCOPE - PEEPER
CUCKOO CLOCK - BONGO

טיפים

STARCRAFT

★ אם אתה משחק עם גזע ה-TERRANS, אסור לך להתעלם מהחייל הפשוט. בנה אותם בתחילת המשחק ולעתים תכופות, וקנה עבורם את כל השיפורים שאתה יכול.

★ חיילים אלו צריכים להיות עמוד השדרה של ההגנה שלך, בשל העובדה שהם קטלניים הן לכוחות קרקע והן

לכוחות אוויר (שתי קבוצות גדולות שלהם יכולות להדוף מתקפה רצינית של ה-ZERG עד שתגיע תגבורת).

★ גזע ה-ZENG הוא גזע זללני, ולכן עליך להתייחס כך גם אליהם. בשלב מוקדם בכל משחק, אסוף יחד יחידה עם צמיחה מואצת של ZERGLINGS, ושלח אותם כדי לתקוף את בסיס האויב. בשלב מאוחר יותר, רכז את מאמציך בניסיון ליצור יחידות אוויר. כמות גדולה של יחידות אוויר יכולה לחדור כמעט כל הגנה, ומספקת עליונות אווירית (במיוחד מומלצים ה-MUTALISKS).

★ שחקנים שמשחקים עם גזע ה-PROTOSS צריכים לשים לב לנקודות הפגיעות שלהם. לגבי ה-PROTOSS, החסרונות הם זמן ומשאבים - ה-PROTOSS צריכים לבנות מספר עצום של מבנים ולהגן עליהם כדי להתקדם במשחק כמו שצריך (ולנצח...). עם זאת, ל-PROTOSS יש עדיפות רצינית אחת והיא שאתם לא צריכים עובדים כדי להקים את המבנים. לכן, התחילו להקים את כל המבנים שאתם צריכים, ואז תחזרו לפקח על עבודות החפירה והשגת המינרלים. כמו כן, מומלץ להקים בסיס משאבים משני כמה שיותר מהר, מכיוון שבעתיד תזדקקו להרבה יותר קריסטלים וגז.

HEAVY GEAR

★ הסתמך על המהירות שלך רק אם אתה נמצא בזווית לאויב שיורה עליך. אם האויבים נמצאים מאחוריך או מלפניך בקו ישר, לא תוכל לתמרן מספיק מהר כדי להתחמק מהיריות שלהם.

★ השתמש בגבעות תלולות כדי להתחמק מהנשק המונחה עד שלאויב שלך נגמרת התחמושת. יתר על כן, אתה יכול לנצל את הגבעה כדי לירות את

הטילים המונחים שלך בזמן שאתה נמצא מאחורי מחסה מצוין.

★ נסה תמיד להשתמש במחסה כדי להיפגע כמה שפחות. עם זאת, שים לב שאין מכשולים לפניך כשאתה יורה נשק נפיץ באויב.

TEST DRIVE 4

★ השתמש בבלמים בעדינות! המכונית עלולה להסתובב בדרסטיות אם תלחץ חזק מדיי או זמן רב מדיי בזמן שאתה "טס" במהירות גבוהה.

★ התמדה היא לא תכונה מרכזית במשחק הזה. בדומה למשחקי NBA, גם פה המשחק מוכרע רק בסוף. ודא שאתה עושה את שני הסיבובים האחרונים כמו שצריך, ולא תהיה לך בעיה רצינית לנצח בקביעות.

★ אם סגנון הנהיגה שלך כולל הרבה התנגשויות וכניסה חזיתית בקירות, מומלץ שתשתמש במצב "תא הנהג" ולא במצלמה החיצונית. כך תוכל להשתמש ברוורס הרבה יותר מהר כדי להיחלץ ממצבים גרועים.

★ אל תעצור כשאתה רואה ניידות משטרה. בניגוד למציאות, כאן אין שום עונש אם אתה מנסה להתחמק, וקל מאוד לאבד אותם. למעשה, זה נראה כאילו הוסיפו אותם רק כדי להוסיף קצת רעש רקע למשחק.

GRAND THEFT AUTO

יש דבר אחד שמבטיח לך שליטה טובה יותר: ג'ויסטיק מתאים.
אם אתה ממש ממהר להגיע למקום מסוים, השתמש באופנוע וסע בין המכוניות על הקווים הצהובים בכביש.

BATTLESPIRE

★ אם הדמות שלך לא יכולה להעלות נקודות בריאות או קסם, חפש את אבני החן שמרפאות אותך. אבני החן הללו מפוזרות בשלבים השונים, והן חוזרות זמן מה לאחר שלקחת אותן.

★ אם אתה נפצע באורח קשה מאוד במהלך קרב, נסה להשתמש בשיטת ה"שמירה, טעינה ולחימה מחדש" כדי להצליח טוב יותר בפעם השנייה שאתה נלחם באותו קרב. שיטה זו יעילה בעיקר בשלבים הראשונים. עם זאת, זכור שאתה חייב לשמור לעתים תכופות.

★ הזמן היחיד בו אתה יכול לשפר את תכונות הדמות שלך הוא בין השלבים השונים, ולכן השתמש בתוספת הנקודות לדמות שלך בתבונה.

★ תמיד בחר בתשובות הנחמדות ביותר בזמן שאתה מדבר עם דמויות אחרות. כך תוכל להימנע מקרבות מיותרים, וכך תוכל גם להשיג מידע נוסף.

ARMOUR COMMAND

★ כאשר אתה משחק עם ה-VRASS, שדרג את היחידות שלך לצלחות מעופפות כמה שיותר מוקדם. אלו יחידות חזקות מאוד, והן יכולות לגרום נזק רב לאויבים בקרקע ובאוויר.

★ כאשר אתה משגר מפציץ או מטוס קרב, התרחק ממקום השיגור ועקוב אחר כלי רכב של האויב כשהם חוזרים לטעינה חוזרת, כדי לגלות את מיקום הבסיס שלהם.

★ כאשר אתה יוצר קבוצת התקפה גדולה, מקם סיירים בחוץ כדי למשוך את אש האויב. יריות האזהרה הראשונות יכולות לפגוע בך לפני שתוכל להגיב והסיירים זולים למדיי.

BLACK DAHLIA

★ נסה להיכנס לתפריט החפצים, וללחוץ על הקת של רובה ה-38 של מר פנסקי.

★ בזמן שאתה מסתכל ברשימה השחורה של ה-FBI, שים לב לעובדה שהקודים שנמצאים לאחר כל שם הם מספרי טלפון מוצפנים. לאחר שאתה מבין את הצופן, תוכל לדבר עם דוקטור שטראוס.

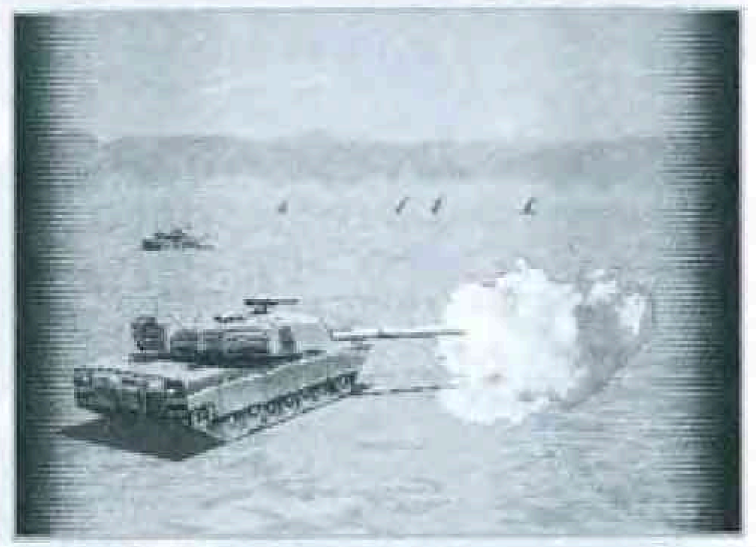
★ כאשר אתה עולה במדרגות של הקבר של לנדולף, זכור שהאות P באה לציין כאב. עשה לעצמך טובה, ורשום על אילו מדרגות עלית. כשתרצה לעזוב, זה יעזור לך רבות.

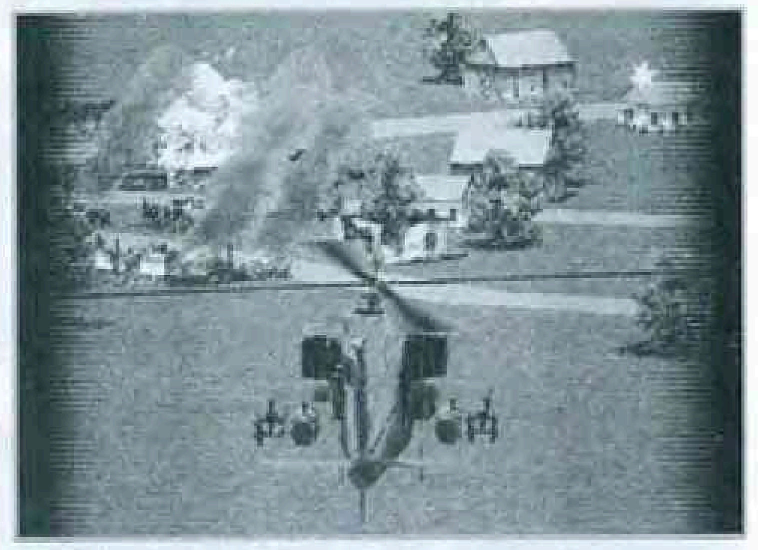
M1 TANK PLATOON II

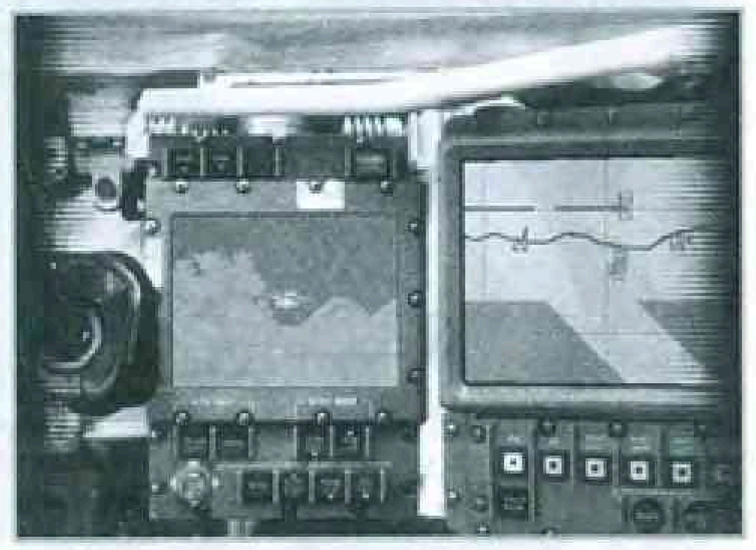
★ למרות שטיפוס על גבעות באטיות זו טקטיקה לא רעה, יחידות אנטי-טנקים של האויב אוהבות להתחבא ממש מאחורי פסגות של גבעות, ואז הם יכולים לפגוע בתחתית הטנק שלך או בצדדים שלו בקלות.

אם אתה רוצה לכבוש גבעה מסוימת, שלח מישהו כדי לאגף את הגבעה וכך תגלה מארבים ותוכל לתקוף אותם ממיקום נוח.

★ אם טנק ה-T-80 מתחמק ממך, אל תאבד אמונה והסתער לעברו. נוסף לכך אתה יכול לכוון בדייקנות אל צריח הטנק.







ULTIMATE RACE PRO

★ למד לשלוט על בלם היד, מכיוון שתמרון נכון בעזרתו יכול לתת לך יתרון על המחשב בסיבובים החדים. זה דורש תזמון מדויק, ועליך להתאמן על זה המון - לבסוף זה ישתלם לך!!!

★ המכונית שלך לא אמורה להיפגע במסלולים הרגילים, ולכן השתמש בנקודות של השריון כדי לשפר את התאוצה והאחיזה בכביש.

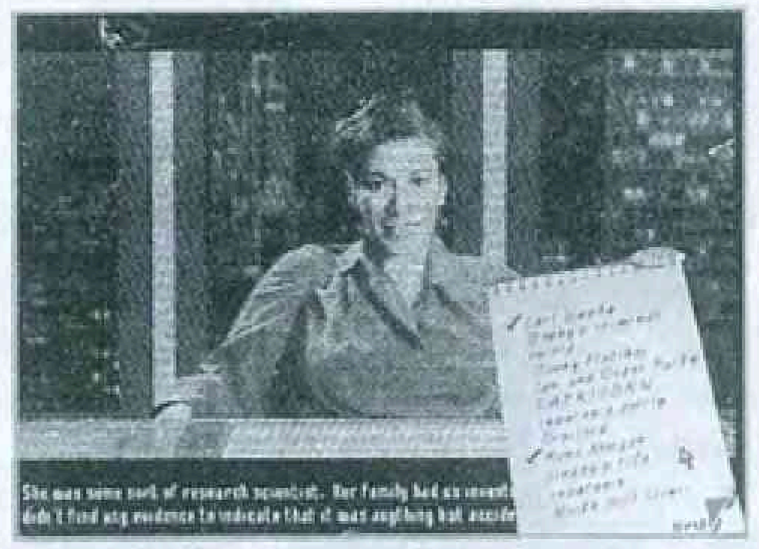
★ אם יש לכם את ה-VOODOO 2 החדש, יהיה עליכם להוריד את הדרייברים המיוחדים כדי שהכרטיס שלכם יעבוד עם המשחק. ל-MICROPROSE ו-KALISTO יש אתר באינטרנט שם תוכלו להוריד תוספות כשהן יוצאות. כדאי לכם לבדוק אותו.

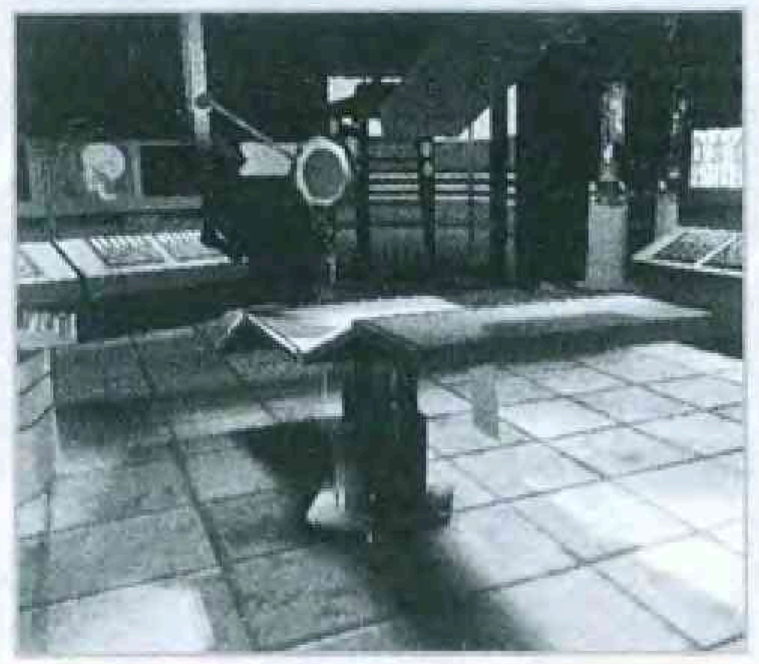
TEX MURPHY: OVERSEER

★ כמעט כל הסיסמאות הן מושגים ממשחק השחמט.

★ כאשר יש לך קופסה או מעטפה במלאי, פתח אותן מיד. אם הן לא נעלמות - יש בהן עדיין משהו!

★ אם יש מידע חיוני בפקס, בפתק או במכתב - רשום אותו לעצמך בצד. ייתכן שבהמשך תצטרך להשתמש בפיסת המידע הזו.





WORMS 2

בעידן המשחקים מרובי המשתתפים, הכנס אחד מהקודים הבאים (כולל הכוכביות):

GODMODE + מקש הרווח - כל התולעים שלך הופכות לבלתי מנוצחות.

SUPERSHOPPER + מקש הרווח - מתווספות המון תיבות עם כלי נשק סודיים.

ARMY MEN

כדי לתת לחיילי הפלסטיק הירוקים שלך את היתרון, הפעל את הצ׳יטים הבאים על ידי לחיצה על מקש ה-Esc, והקלדת הצירופים הבאים:

SUCCUMB - הפסד במערכה הנוכחית (מי משתמש בזה?).

TRIUMPH - ניצחון במערכה הנוכחית.

OMNISCIENT - מאפשר צפייה בכל היחידות.

PYROMANCER - כפתור ימני מאפשר פיצוץ.

AEROBALLISTICS - הפצצה אווירית מלאה.

INVULNERABLE - הסמל הופך לבלתי פגיע.

PARALYSIS - האויבים שלך נעוצים במקום.

TELEKINETIC - מעביר את הסמל שלך לכל מקום במפה (במצב SCROLL).

PLETHORA - תחמושת מלאה.

OCCULTATION - מצב התגנבות (עד שהסמל יורה).

KAHUNA - פיצוצים, מסך מיוחד וחסינות.

DEER HUNTER

לסימולטור הציד המצליח הזה יש רק ארבעה צ׳יטים. הכנס אותם בזמן המשחק:

DHBAMBI - מראה את מיקום הצבאים

על המפה.

DHDOEINHEAT - מושך את הצבאים אליך.

DHSTEALTH - מאפשר לך מעבר מהיר ושקט במפה.

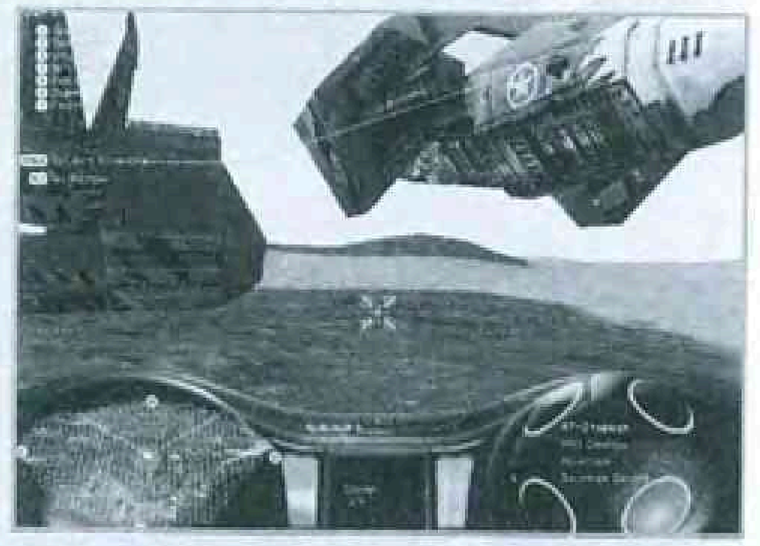
DHBUCKDOWN - הצבאים לא ירוצו כשאתה יורה בהם.

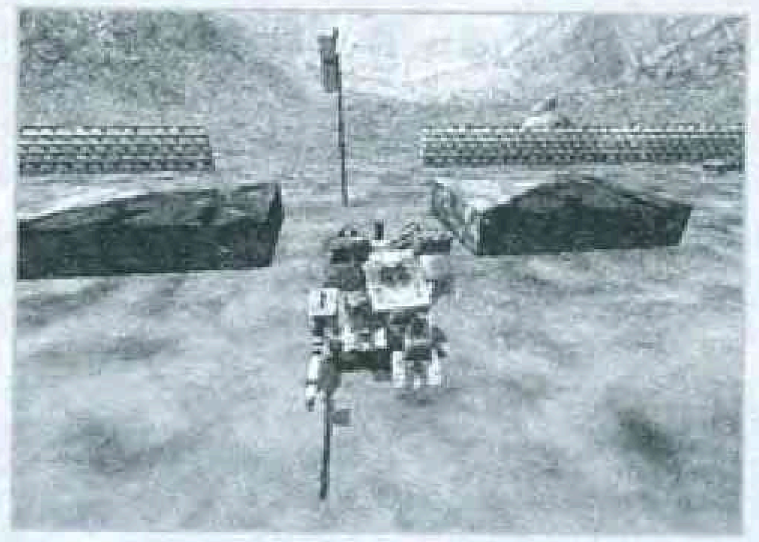
צ׳יטים

BATTLEZONE

הצ׳יטים הבאים עובדים רק במצב של שחקן אחד. כדי להפעיל אותם, החזק את המקשים Ctrl+Shift, והכנס אחד מהקודים הבאים:

BZBODY - מגנים בלתי מוגבלים.

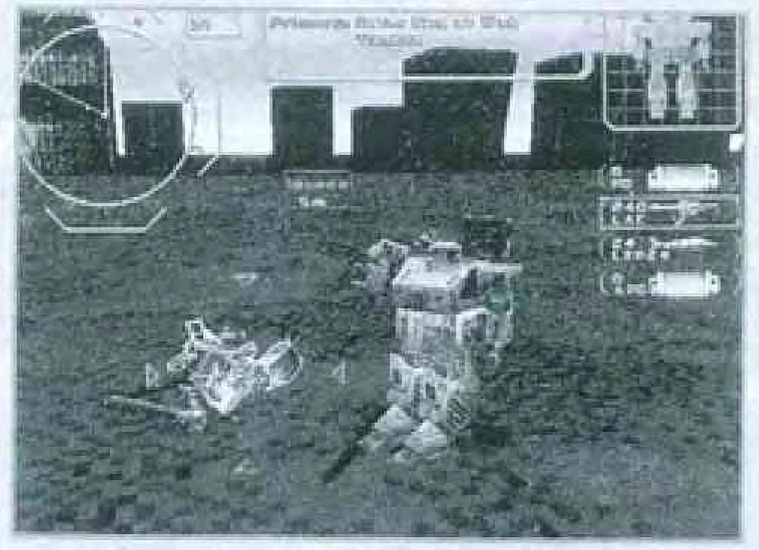


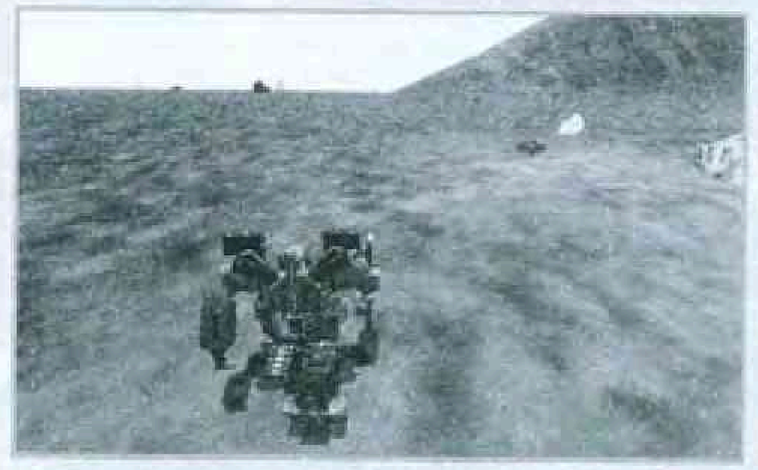


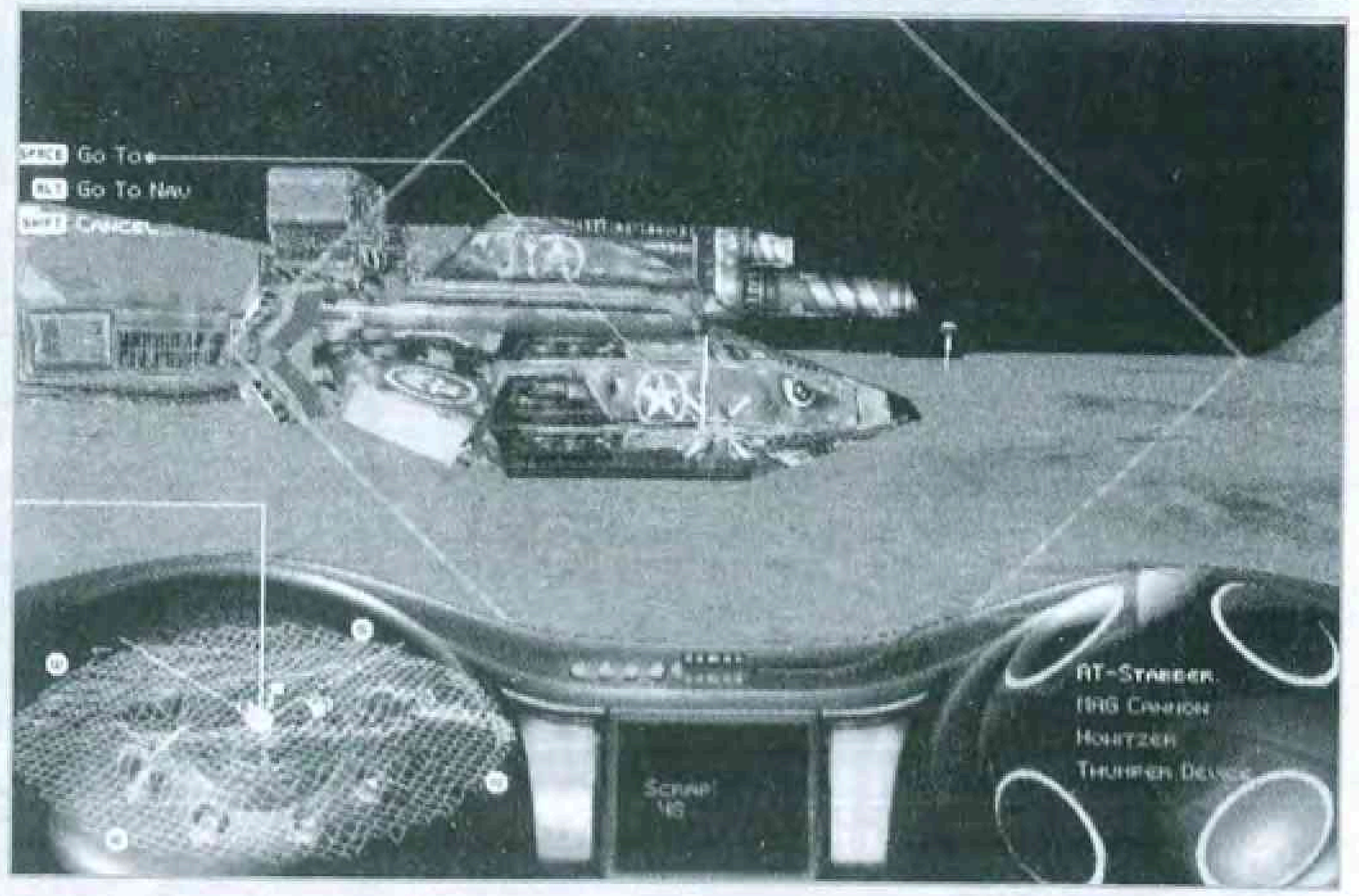
BZFREE - משאבים וטייסים בלתי מוגבלים.

BZTNT - תחמושת בלתי מוגבלת.

BZRADAR - מגלה לך את כל המפה.







POWERBOAT RACING

את הצ׳יטים הבאים יש להכניס במסך הקודים:

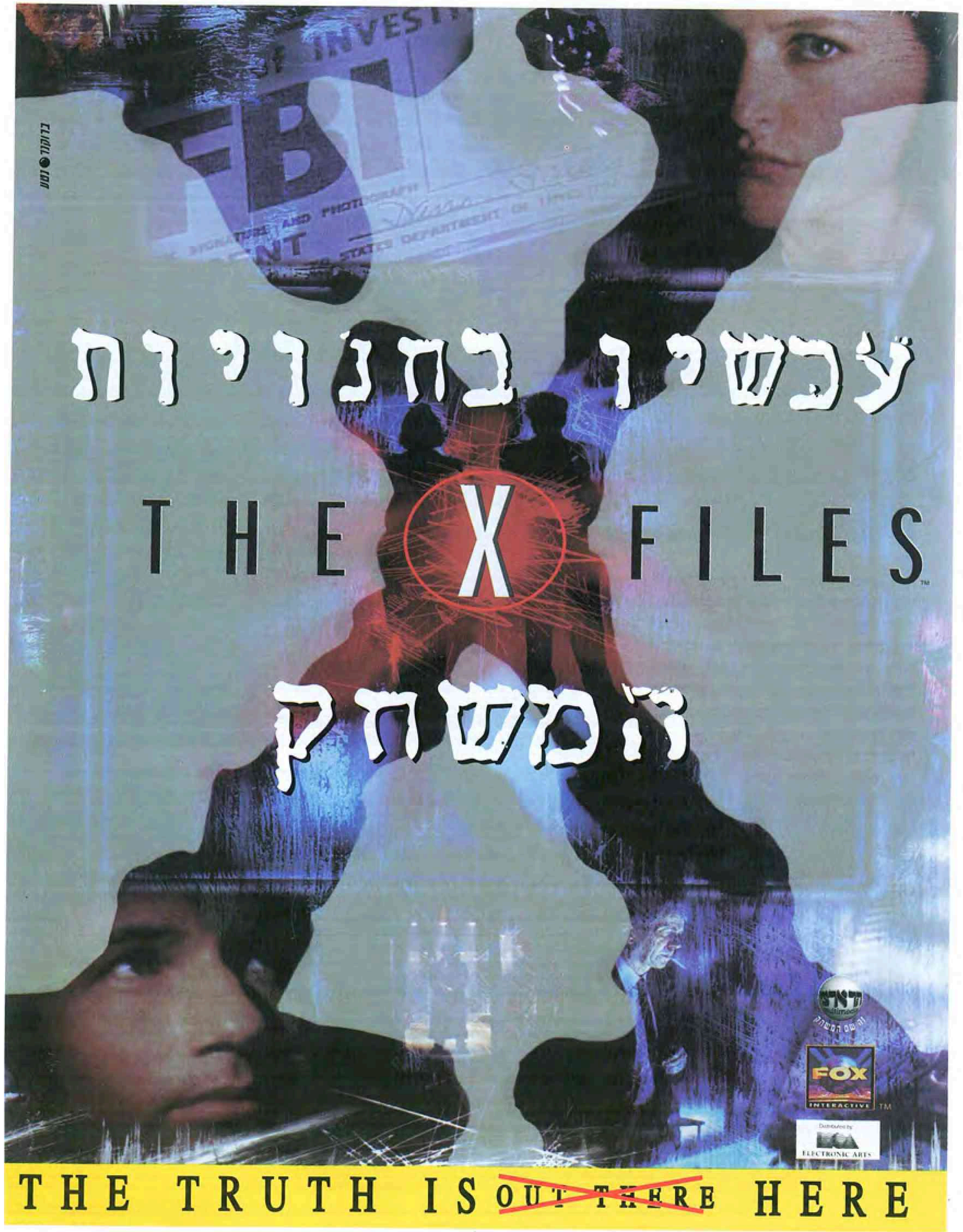
URN - מאפשר את הקאטאמרנים.
PBR - מצב סלאלום.
EPS - מצב אליפות.
PDL - מסלול "חציבה".
BIG - ראשים גדולים.
POW - מנועים גדולים.
BAA - סירות קטנות יותר.
BIF - סירות מהירות ביותר.
WIN - סירות אטיות מאוד.

SHANGHAI: DYNASTY

כדי ליצור סידור בלתי מנוצח, עקוב אחר הצעדים הבאים:

1. צור קובץ חדש בשם "CHEATER" בספריית המשחק.
2. התחל משחק חדש של SHANGHAI או אליפות. אל תשתמש בצ׳יט זה במצב של PANDEMONIUM או DYNASTY, מכיוון שזה עלול לגרום להופעת בעיות שונות.
3. לחץ על Ctrl+Y.
4. השתמש במקש הרווח כדי להוריד זוג אריחים. אל תשתמש בעכבר! על ידי לחיצה חוזרת על מקש הרווח, תוכל להסיר את כל החלקים עד לניצחון המתוק.

פעם נוספת אנו מפרסמים את כתובתנו ומספר הפקס שלנו לכל טענותיכם, בקשותיכם, טיפים, צ׳יטים, וכל מה שתרצו. אז אל תתביישו - אתם מוזמנים לשלוח כל מה שעולה על דעתכם. כתובת: וויז, ת.ד. 2409 בני-ברק, מיקוד: 51114. כמו כן, אתם יכולים לשלוח פקס למספר 03-5708174. רק אל תשכחו לציין "עבור סודות מחדר התמיכה", בנוסף לשם ולכתובת.



זכרונות מהעבר

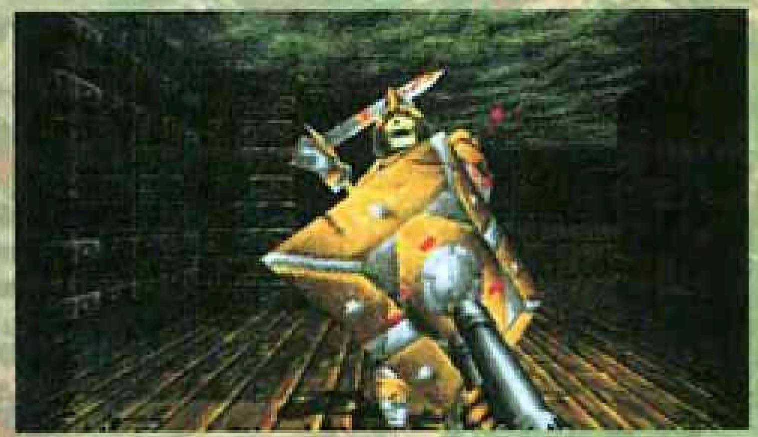
CHASM THE RIFT

מאת: שי אבני

אם הייתי רוצה לתאר לכם בקצרה את המשחק החדש שהביאו Next Multimedia, הייתי מבקש מכם לתת מבט נוסף במשחקים כמו Hexen ו-Doom, לשנות במעט את הגרפיקה, להוסיף אולי צלילים חדשים שלא מופיעים במשחקים המקוריים - והרי לפניכם Chasm.

במרכז העלילה של המשחק אתה ניצב אל מול יצורים מממדי זמן שונים (TimeStrikers), שיצאו מכלל שליטה וכל רצונם הוא להרוס ולהשמיד. כחבר בצוות שתפקידו להשמיד את מנהרות הזמן ואת היצורים המאיימים, אתה מתחיל את המשחק כשברשותך רובה ציד פשוט ומעט תחמושת שתהפוך בהמשך לארסנל נשק משמעותי.

בדרך כלל אני מאוד נהנה ממשחקי פעולה, אותם משחקים בהם אינך צריך להפעיל את הראש יותר מדיי, ללחוץ על ההדק כמה שיותר ולחסל כמה שיותר, אך גם בתור חובב נלהב אני



לא יכול שלא להתאכזב מהמוצר החדש. לא רק ש-Chasm לא עולה על משחקי הפעולה הקיימים, הוא קצת נופל מהם - הגרפיקה אינה עולה בקנה אחד עם המשחקים החדשים שאנו רואים על המדפים בשנים האחרונות, הדמויות חד גוניות ומשעממות והמסדרונות הצרים והכהים בהם עוברת הדמות, לא מציתים את הדמיון ולא מעבירים לשחקן-לוחם את התחושה הרצויה שהוא נמצא בעולם אחר.

מבחינת המבנה המשחק מחולק לארבעה פרקים כאשר כל פרק מחולק לארבע משימות. במשימה האחרונה שבכל שלב עליך להתמודד מול היריב הקשה ביותר (The Master of the Episode), ובמשימה האחרונה בשלב האחרון אתה צריך להתמודד מול היריב הקשה מכולם, The Time Judge. בנוסף לרובה הציד שעימו אתה מתחיל את המשחק, אתה יכול לצבור כלי נשק שונים, ביניהם מכונת ירייה (Volcano), רובה חצים שיורה חצי אנרגיה, רובה רימונים, מוקשים ונפץ ממד (Dimension Detonator), שהוא כלי הנשק הקטלני ביותר. בנוסף תוכל למצוא אביזרים שונים שיועילו לך במהלך המשחק, כגון תרופות (חיים) ומפתחות.

נסכם בקצרה. כפי שכבר הבנתם בוודאי, לא מצאתי שום דבר חדש במשחק הזה - לא גימיק מעניין, לא אקשן מסוג שלא הכרתי לפני כן, ולכן גם לא מצאתי לנכון להמליץ לכם עליו. יכול להיות שחלקכם ייהנה ממנו, אך אין לי ספק שהקהל הפוטנציאלי למשחק מעין זה, כבר מחזיק בגרסה משופרת של אחד מהמשחקים הישנים והטובים, שלא רק שלא נופלים מ-Chasm, אלא אף עולים עליו.

WIZ EXPRESS

בעד: מי שחייב להשיג כל משחק אקשן שיוצר.

נגד: בעולם משחקי הפעולה שידע את Duke Nukem 3D, צריכות חברות התוכנה להשקיע הרבה יותר כדי לרצות את השחקנים, ורמה כמו זו של Chasm פשוט מחזירה אותנו כמה שנים לאחור.

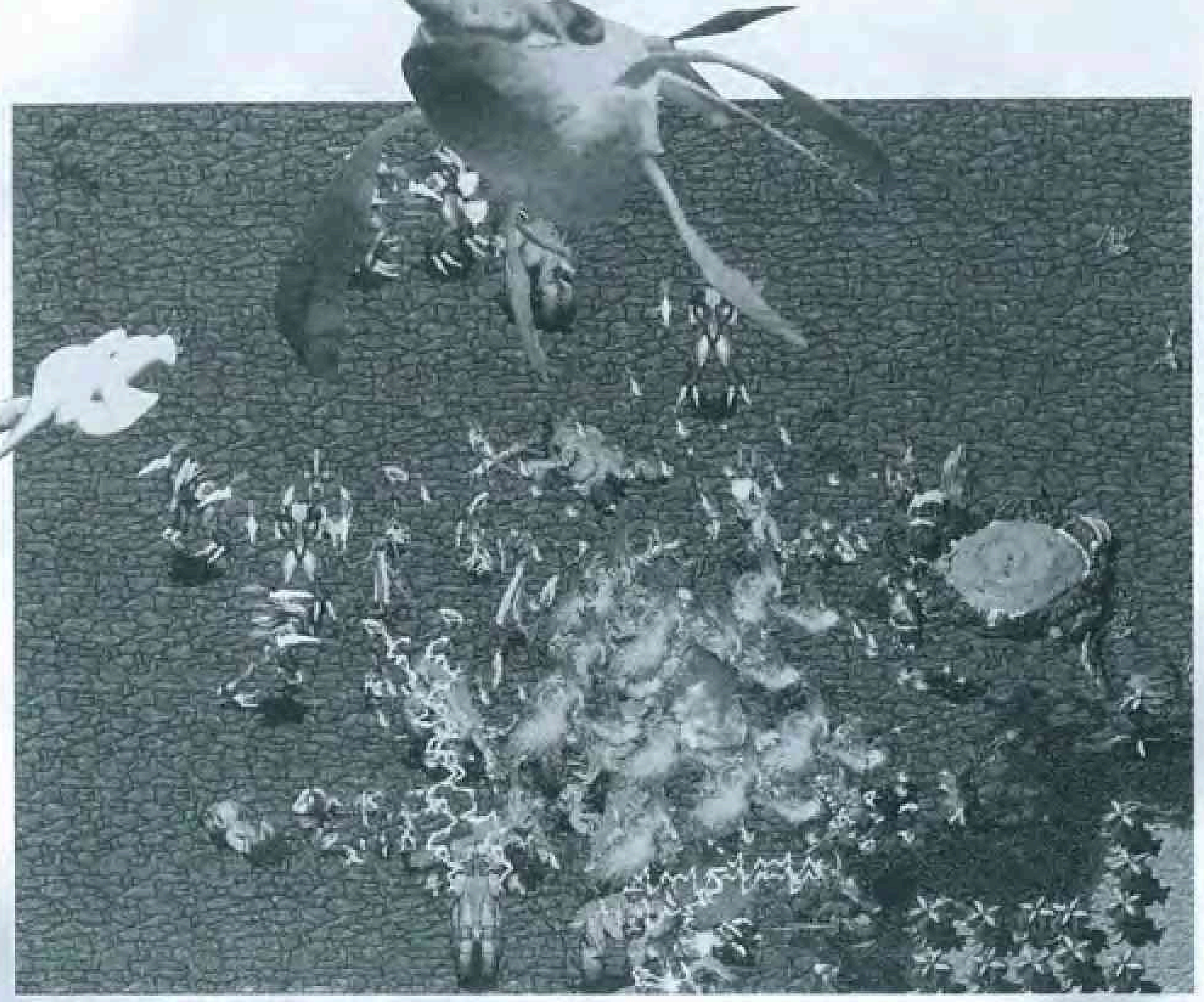
דרישות המערכת

- 486DX4 - 100 ומעלה (מומלץ פנטיום)
- כרטיס מסך SVGA תואם VESA
- 16Mb זיכרון פנימי
- 75Mb מקום פנוי על הכונן הקשיח
- DOS 5.0 ומעלה או חלון DOS תחת Windows 95
- CD-ROM במהירות כפולה

CD
אסטרטגיה

מאת: טלי פרידמן

WarBreeds
מלחמת המוטאנטים



פרט לכך ש-WarBreeds הוא משחק אסטרטגיה ב"זמן אמת" הוא מהווה אזהרה מצמררת על הסכנות הטמונות בהנדסה גנטית בעולם שהשתגע.

קצת רקע

השחקן שולט על אחד מארבעת שבטי החייזריים (חמולות, יותר נכון) ונלחם כנגד כל שאר השבטים כדי להשיג עליונות על כוכב לכת חייזרי. העלילה לא ממש חשובה כאן והיא אופיינית למשחקי אסטרטגיה, אך אלו מביניכם שבכל זאת רוצים להבין מה הולך פה יכולים להציץ בחוברת ההדרכה של המשחק, שמסבירה את הסיפור המפורט על אופן יצירתם של השבטים.

עם זאת, הפגם הכי גדול בחוברת נעוץ בכך שאין היא מספקת סיבה ברורה לסכסוך הבין-חייזרי, למרות שמוזכר שם משהו על שנאה גזעית בין השבטים והרצון של כל אחד מהם לשלוט בכוכב בכל מחיר.

גן היצירתיות

לאחר שהבנת את כל הצבעים של השבטים, עליך לחרוש את שדות התרמילים (שנראים כמו כוכב) שעל פני הכוכב. אותם תרמילים קולטים אנרגיה סולארית, שמשמשת כמאגרי אנרגיה למכונות קסם היוצרות יצורים מכניים למטרות לחימה. כך שמהרגע בו אספת מספיק תרמילי אנרגיה, המשחק נע סביב שמירת האיזון בין המשאבים שאופיינית לז'אנר האסטרטגי (מאוחר יותר, תוכל לשנות צורה לחיילים שלך על ידי האופציה "חקר גנטי" תמורת אותן נקודות אנרגיה).

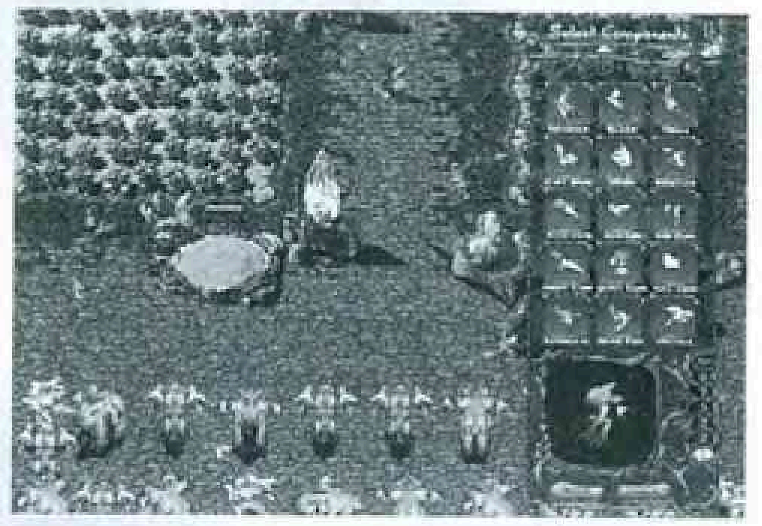
מעבר לדגש המסורתי על ניהול משאבים, הייתה כאן חשיבה מקורית במובן זה שבזמן שיצורי האויב מתים ועוד לא מספיקים להתפרק, חומר גנטי משפריץ מהשאריות שלהם, ומנוצל על ידי חייליך לתדלוק כלי הנשק.

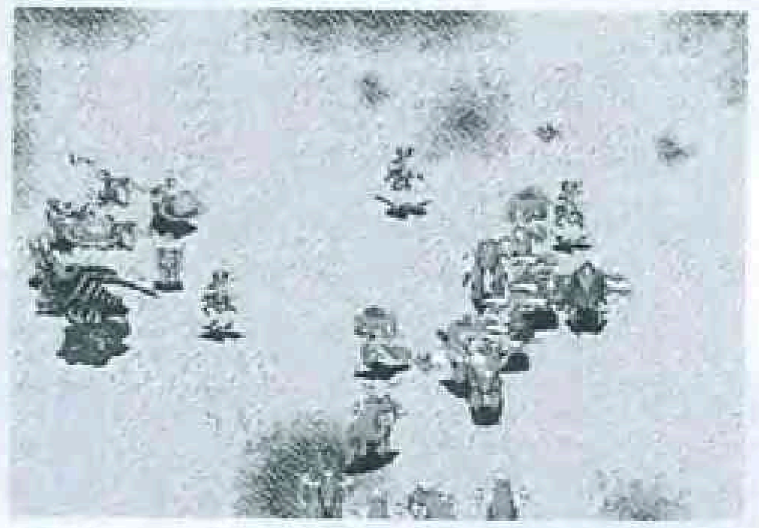
ארסנל כלי הנשק שיש לנו כאן עשוי להביא לתועלת רבה. רובה חום למשל יכול להפיל מטרות מעופפות בעוד שרובה דורבן יעיל במיוחד כדי להשמיד את תרמילי האנרגיה של האויב. אך בשיא הקרב, זה יכול להיות קצת קשה להטיל משימות על חייליך, וזה בדרך כלל תהליך מסורבל שכולל נשיאת ציוד והתעקשות (חזרה על הפקודה) מצדך.

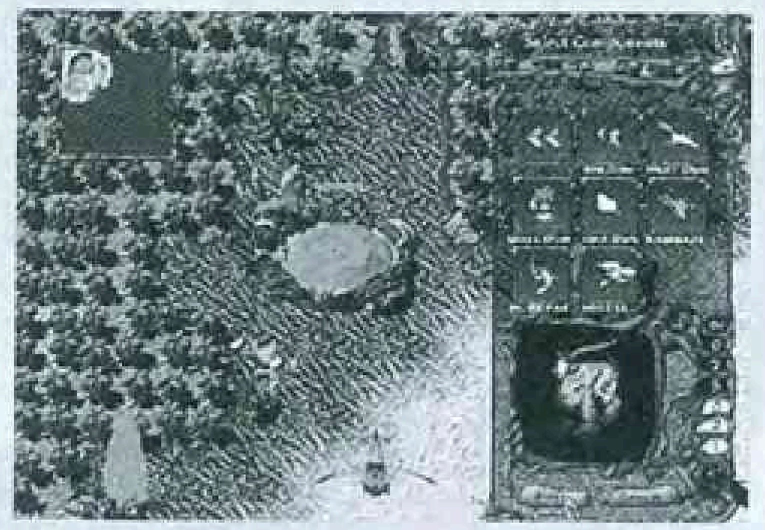
גן האנוכיות

למרות שקשה לחוש הזדהות עם יחידות גנטיות מיוצרות שדומות לפרדי קרוגר, ישנה תופעת לוואי אחת, הנעוצה בכך שאתה עדיין יכול להרגיש נקיפות מצפון כשתשתמש בחיילך בתור פגזים לתותח. אבל בהשוואה ל"צביטה האנושית" שאנו חווים במשחקי האסטרטגיה המסורתיים כשאנו שולחים חייל בודד למותו הבלתי נמנע, שליחת יצורים ביו-מכניים מוזרים ומטופשים למשימה נראית הרבה פחות אכזרית.

מבחינת חשיפת השטח, הבינה המלאכותית מגבילה ולא פעם נידרש להוביל את החוליה שנשלחה לחשוף שטח צעד-אחר-צעד עם הסמן (זאת משום שהם לא תמיד מגיעים ליעד). עם זאת, היצורים האלה הם די נבונים כשהם צריכים להתקוטט, ויודעים להסתדר מצוין תודות לאופציה שמאפשרת לנו לתכנת כל חייל לצורת התגוננות או לטקטיקה שונה.







הגזעים

אם דיברתי מקודם על צורת אגרסיה וטקטיקה ייחודית לכל חייל, ישנם ארבעה שבטים במשחק, אותם כדאי להכיר:

TANU

לרוב מופיעים בצורה של זוחלים. הם נבונים, אגרסיביים ולוחמים ללא חת. הם ציידים מצוינים ומחשיבים את מלאכת חשיפת השטחים לחשובה ביותר. זאת כנראה בזכות קלילותם הרבה שמאפשרת להם לפתוח ולסיים קרבות ללא פחד או חשש שירדפו אחריהם.

SEN-SOTH

הם נחשבים לשבט המוזר והטיפש יותר בעיני שאר הגזעים. למרות גודלם המזערי וכוחם הדל, הם מתבגרים במהירות ויכולתם לחוש את המתרחש מתחת לאדמה מעניקה להם יכולת דיוק נפלאה.

MAGHA

הופעתו החיצונית של ה-MAGHA נראית שברירית וחלשה, אך אל תיפלו בפח. גזע זה הוא בין החכמים והקטלניים ביותר מבין הגזעים ומדובר באמני ריגול, הסוואה, חבלה וטרור. חלק מיחידות המלחמה של הגזע הזה בלתי נראות מלידה והם נלחמים ישירות מול פני האויב (כמו ה-Gnomish ב-WarCraft).

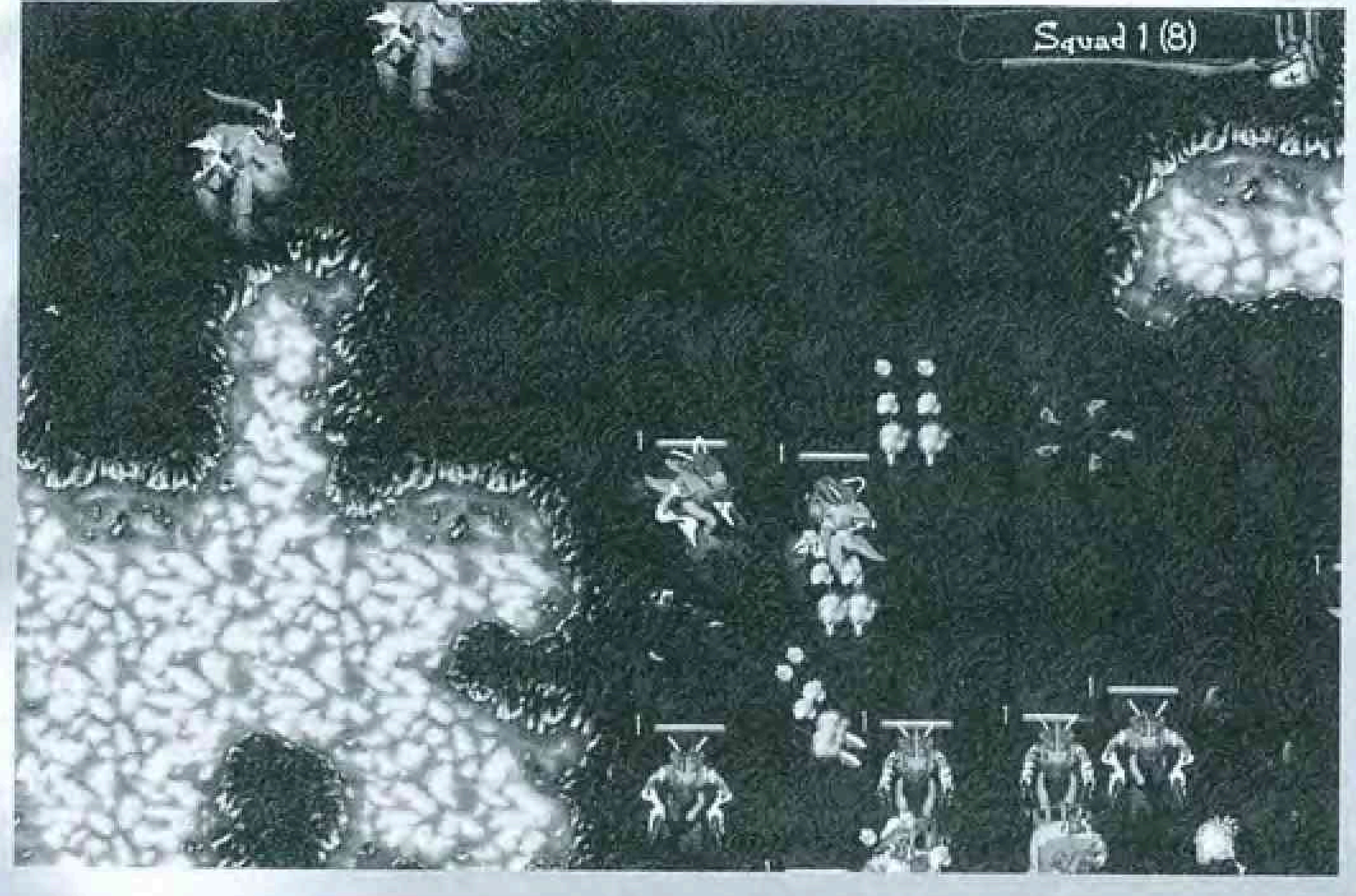
KELIKA

בני השבט הזה הם אטיים ומגושמים. אך אם תעורר את כעסם, גודלם וכוחם העצום הופכים אותם למסוכנים ביותר מבין האויבים והם מסוגלים לספוג כמות אדירה של פגיעות לפני שהם נופלים (כמו פילי המלחמה ב-Age Of Empires).

קול ותמונה

הגרפיקה ב-WarBreeds היא מונוטונית ולא מרהיבה והשבטים השונים מופרדים בעזרת צבעים ברורים. האפקטים הקוליים הם לרוב מטורפים, כך שאל תופתעו אם אחד מכלי הנשק יפלוט קולות של מעיכה או משהו שמזכיר בצורה מפחידה ביותר את אותם שירי דיסקו ישנים של צביקה פיק. בנוסף לכך, נמצא כאן קול רובוטי (ומצמרר) של אשה, ועוד כמה רעשים מוזרים שנשמעים כמו פסיעה בבוץ - כל אלו יכולים להיות יותר ממעצבנים למישהו שנמצא בטווח שמיעה.

אבל הבעיה האמיתית של WarBreeds נובעת מכך שהוא לא ממש מחדש הרבה בתחום האסטרטגיה ובעצם הוא חוזר על רעיונות שהשוק רווי בהם. זה לא אומר ש-WarBreeds הוא לא משחק טוב, אך קשה להגיד שיש בו משהו ממש מקורי. עם זאת, נקודה חיובית לזכותו של WarBreeds היא שבמשחק יש גרפיקה ב"זמן אמת" (שלא מתוכנתת מראש) המוסיפה ריגושים חדשים.



לסיכום

לא הייתי אומרת ש-WarBreeds הוא המשחק הטוב ביותר מסוגו, אך הוא עדיין רחוק מלהיות הגרוע ביותר. לאנשים שרק מתחילים לשחק במשחקי האסטרטגיה הוא המשחק האידיאלי, היות והוא מאוד פשוט להפעלה, לא קשה מדיי ויפה לעין.

WIZ EXPRESS

למה כדאי

1. מתי תהיה לך עוד הזדמנות להיות מהנדס גנטי מבלי ללמוד על זה אפילו שיעור אחד?
2. תגיד, לא נמאס לך להיות מפקד קומנדו על חבורת חיילים קצוצי שיער שנראים אותו דבר?
3. אולי בעתיד כל התיאוריה הגנטית במשחק תתאפשר, מי יודע...

למה לא

1. האמת, מיצינו. אחרי Age of Empires, WarCraft והכוכב החדש - StarCraft, מה עוד כבר אפשר להמציא???
2. הניסיון להתעסק עם גנטיקה חשף את הפן המכוער (מילולית) שבו בסרט "הנוסע השמיני 4", שם ראינו את ניסיונות השחזור הגנטיים ה"מלבלבים" של סיגורני וויבר.
3. משום מה, לפקד על צבא שכל החיילים בו נראים כמו פרדי קרוגר וצבי הנינג'ה ומשפריצים חומר גנטי מסריח כשהם מתים לא נראה לי מושך כל כך...

The Journeyman Project 3
Legacy Of Time

מאת: ענת סבט

לאחר שהמשחקים הקודמים בסדרה לא הצליחו להיכנס לספרי הקלאסיקה של משחקי המחשב, מגיע הפרק ה-3 בסדרת Journeyman - Legacy of Time ומתגלה כמשחק אדיר.

בשלב הראשון, כשמוצגת לפנינו ההקדמה, השחקן יכול להתרגל לסגנון המשחק ששואב אותו לתוך קו העלילה הראשי וקופץ למקומות שונים בזמן כדי להחזיר את הירושה העתיקה - כל זאת תוך כדי שימוש בחליפת זיקית המאפשרת לשנות את צורת הדמות וללבוש זהות אחרת.

כבר בשלב זה, ניתן להבחין שהגרפיקה שופרה, אך אם להיות הוגנים כלפי שאר המשחקים כדאי לציין שמאז ומעולם הצד הגרפי היה חזק יותר ואפיין את המשחק. עם זאת, רמתה של הגרפיקה במשחק גבוהה מזו של Myst או Riven ועובדת בשיטת ה-FMV (FULL MOTION VIDEO), כך שהשחקנים בה מצולמים על רקע כחול.

אין זו השיטה הטובה ביותר שראינו עד כה, אך למרות זאת תחושת החספוס של הגרפיקה מעניקה לה יתרון משום שגם אם הרזולוציה של המשחק הייתה חלקה יותר, המסך הכחול היה נראה יותר לעין.

מעבר לכך, התסריט, הדיאלוגים (במיוחד אלו עם הרובוט שלכם המשמש כעוזר - הדיאולוגים איתו יכולים להיראות כמעצבנים, אך בפועל הם מצליחים להיות משעשעים למדיי) ובמיוחד הקצב, נשמרים לכל אורך המשחק, כך שמתווסף אלמנט שהיה חסר לעתים קרובות במשחקים הקודמים.

לרוע המזל, אחד הדברים אשר נמנעו מהמשחק הזה הוא השימוש בזווית ראייה פנורמית של 360 מעלות לכל אורך המשחק אשר הופיעה במשחקים הקודמים: (Zork: The Grand Inquisitor ו-Riven), השתמשו באותה שיטה המאפשרת לסובב את ראשכם לכל כיוון אבל רק לזוז מתמונת רקע אחת לאחרת). דבר מתסכל לא פחות במשחק הרפתקה, הוא שכאשר רואים משהו מעניין על גבי המסך אי אפשר להתעמת איתו, אלא רק ללחוץ עליו עם העכבר ולקוות לטוב. לדעתי זו הבעיה המרכזית של המשחק, כשמצטרפת אליה תחושת אפטיות שנבעה מן המשחקים הקודמים אם כי בסך הכל ניצבת לפנינו הפקה לא רעה בכלל.

WIZ EXPRESS

בעד: Legacy of Time הוא שיפור גדול ממשחקיו הקודמים תודות לקו עלילה מרתק וגרפיקה טובה. העלילה מגוונת ויש בה כמה רעיונות מקוריים שאחד מהם הוא חליפת הזיקית המאפשרת שינוי צורה ומתן אפשרויות מעניינות לפתרון פאזלים.

נגד: למרות המשחקים הקודמים, המשחק הזה לא משתמש בזווית ראייה של 360 מעלות, ובכך גם נמנעות כמה מהנאותיו, כמו היכולת להסתובב בכל האזור במקום לעבור מתמונה לתמונה, וכמו כן נמנעה היכולת להתעמת עם דברים הנראים על גבי המסך, כאשר בעצם הם מסווגים כרקע.

קהל יעד: המשחק מיועד למי שאוהב הרפתקאות וסיפורי עלילה חזקים שיכול להתעלם ממחסור קטן בפעולה.

FORSAKEN
ע ל י נ ו   כ י ת ה

מאת: דוד זילברשטיין

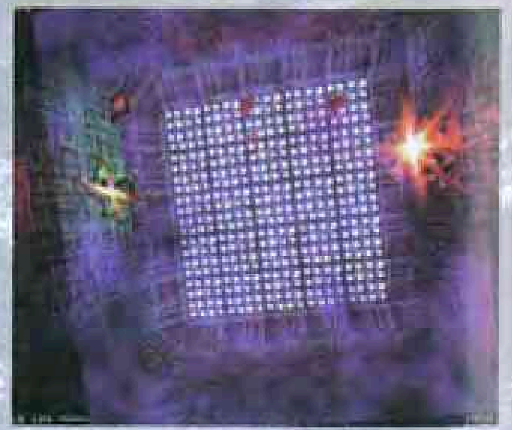
FORSAKEN - משחק תלת ממד בסגנון DESCENT, לא נראה ממבט ראשון כהבטחה גדולה, אך לאחר שמריצים אותו על מחשב עם מאיץ תלת ממד בטכנולוגיית VOODOO 2 החדשה, מגלים עולם אחר.

FORSAKEN זורק אותנו לעולם נטוש ושכוח אל, שהאטרקציה הגדולה ביותר בו היא תחרות רצחנית בין אופנוענים פורעי חוק. אתה הוא אחד האופנוענים וכדאי להבהיר שלא מדובר כאן בכלי רכב דו גלגליים, אלא באופנועי אוויר מהירים שנתקלים ברובוטים נשלטי מחשב ואינטליגנציה מלאכותית.

בתחילת המשחק, נבחר במתמודד ובאופנוע המתאים. לכל מתמודד וכלי רכב יכולות ותגובות שונות אך כל כלי הרכב יכולים לנוע, ממש כמו ב-DESCENT, לכל כיוון ובכל ציר תנועה. פרט לכך, האופנוע שלנו מתוגבר בארסנל כלי נשק מתפתח ובמאגר לא קטן של טילים ומוקשים.

VOODOO 2

FORSAKEN הוא לא המשחק הראשון הדורש מאיץ תלת ממד כ-REQUIREMENT והוא גם לא הראשון שתומך ב-VOODOO2 אולם, FORSAKEN הינו המשחק הראשון המנצל את טכנולוגיית ה-VOODOO2, מעבר לפריסת המשחק ברזולוציה 800 X 600. כמו הרבה משחקי פעולה, גם FORSKAEN הוא משחק PC ו-SONY PLAYSTATION. אבל בניגוד למשחקים שראינו עד היום, בהם איכות הגרפיקה וביצועי המשחק היו טובים יותר ב-PLAYSTATION (או שווים זה לזה כשה-PC היה מתוגבר במאיץ תלת ממד רגיל), כיום גרסת ה-PC ממש משאירה את ה-PLAYSTATION מאחור. וזה נכון בכלל ליכולות של מאיץ VOODOO 2 מול PLAYSTATION או אפילו מול NINTENDO 64 BIT.



אם עוד לא הבנתם על מה אני מדבר - אני מתכוון למראה של הסביבה. פתאום, אחרי שנים משחקי תלת ממד קיימים, קיר נראה קיר, סלע נראה סלע, לבה ואש נראות כמו לבה ואש ומים, נראים ממש ממש כמו מים. לא QUAKE 2, לא BLOOD ולא אף משחק אחר בשוק (למעט UNREAL המדהים!) נותן לנו איכות גרפית כזו.

אליק והחבר'ה בחנויות של "פריק" טוענים כי זהו משחק המחשב הראשון שיגיע לראש המצעדים, למרות שאינו פועל כלל במחשבים ללא מאיץ. "אנשים רואים את ה-DEMO רץ על המסך ובאים לקנות מאיץ תלת ממד" אומר אליק, מנהל החנות.

אנחנו לא לבד

MULTIPLAYER רבותיי, MULTIPLAYER ייתכן שמשחק מרובה משתתפים הינו יותר מהנה משלל השלבים המורכבים והקשים של משחק היחיד ב-FORSAKEN. כשכל אחד בוחר אופנוען אחר וכלי רכב אחר, האקשן חוגג ואנו עוברים חוויית MULTIPLAYER הנראית כשילוב של מירוץ אופנועים, VIRTUA FIGHER ו-QUAKE 2 אנשי ה-MULTIPLAYER, זה אחד בשבילכם (אבל תצטיידו במאיץ תלת ממד ראוי לשמו).

מילה על תלת ממד

בכתבה זו (וייתכן שגם באחרות) אני נוטה להחליף את המושגים מאיץ תלת ממד ומאיץ VOODOO כאילו שהן מילים נרדפות. ובכן, מי שמתעניין מעט בתחום הזה, ודאי יודע ש-VOODOO הינו תקן אחד מיני רבים שפותח על ידי חברת 3DFX (לא להתבלבל, 3DFX הוא גם שם של תקן של אותה חברה).

ישנם תקנים נוספים של חברות כמו MYSTIC, RIVA, RENDITION ו-POWER VR. תקן נוסף הוא AGP החדש לכרטיסים גרפיים, המכיל גם הוא תכונות רבות כשל מאיץ תלת ממד וכולל אפקטים של עשן, ערפל, שקיפות, כרום וכו'. אולם, לשחקנים רציניים ומשקיעים, ה-AGP לא יוכל להוות תחליף למאיץ תלת ממד רציני.

מאת: בן כספי

קספרוב בפעולה

קמפיין מחשבי ניורון

אלוף העולם בשחמט, גארי קספרוב מוביל בימים אלה מסע פרסום חדש למחשבי ניורון המופצים על ידי חברת EIM. מסע הפרסום מנוהל על ידי משרד טנא אלי וכותרתו היא "כדי להגיע רחוק, אתה זקוק לכלים הטובים היותר בעולם".

לא מזמן שהה קספרוב בישראל לרגל אירועי "שחמט היובל" שבמסגרתם הוכיח פעם נוספת את כשרונותיו יוצאי הדופן. המשחקים נערכו באקדמיית קספרוב לשחמט בתל אביב, ובמסגרת ההתקשרות הקימה EIM כיתת לימוד שצוידה במחשבי ניורון סלריטי מבוססי מעבדי Intel Celeron החדישים ביותר.

"בחרנו בקספרוב כדמות מובילה לאור הישגיו יוצאי הדופן ומתוך כוונה ליצור זיהוי בינם לבין ביצועי מהחשב", אומר יורם קליין, מנכ"ל EIM. "קספרוב הוא לא רק אלוף העולם בשחמט, אלא (לדעת רוב המומחים) שחקן השחמט הגדול ביותר בכל הזמנים, שהפך לסמל ליכולת מנטלית ולריכוז גבוה. כמקצוען שחמט הוא מצטיין בכושר עיבוד אנושי בלתי רגיל של נתונים, במקוריות מחשבה ובסיבולת גבוהה, כך שלהערכתנו הוא דמות אידיאלית לזיהוי עם מחשבי ניורון.

מתוך האירוע

מתוך הקמפיינים

חוק המחשבים

רוצים שינוי

ניסים בראל, מנכ"ל קומסק, אחת מחברות הייעוץ הגדולה בישראל לאבטחת מידע טוען שחוק המחשבים אינו רלבנטי לימינו.

בראל שהוזמן כמומחה לאבטחת מידע לוועדת המדע והטכנולוגיה של הכנסת כדי לדון במערכי אבטחת המידע, טען כי עיסוק הוועדה בפריצות למחשבים, שינוי מרושע של אתרים, גניבת מספרי כרטיסי אשראי וכו', מהווה "עיסוק בקטנות" וקיימת התעלמות מוחלטת מהבעיות האמיתיות הגדולות שאבטחת המידע ניצבת בפניהן.

"הבעיות המרכזיות שאנו עומדים להתמודד איתן בעתיד הקרוב, יהיו טרור מחשבים והפלות מחשבים בסדרי גודל לאומיים, בעוד שבכל העולם ובמיוחד בישראל, דנים בפריצות של האקרים, שהן שוליות יחסית," טוען בראל.

"בטרור מחשבים בסדר גודל לאומי הכוונה, למשל, לארגון טרור המחליט להשבית או להפיל את המחשבים במדינה באופן כזה שהכלכלה תשותק כליל והמשק יתדרדר לתהום. אם לדוגמה, ישותקו מחשבי כל הבנקים בישראל, מחשבי מערכת הביטחון וכו', הרי שמדובר בסדר גודל משקי. וכך, במקום להתעסק בבעיות הגדולות האלה, כולנו חושבים על "הפורץ הקטן" שלכל היותר יכול לפגוע בגאוותו של גוף זה או אחר."

"הגיע הזמן לשנות את חוק המחשבים ולהתאימו לבעיות העתידיות הקרדינליות ולהגדיר מחדש את הנושאים המוגדרים כעבירות, כמו גם את חומרת העבירות הקיימות," מסכם בראל.

אין ספק שדבריו של בראל מעוררים גלים בקרב הקהילה המשפטית, אך ראוי להדגיש כי בראל מציג דרישה לשינוי תפיסתי בעיקרו, שאינו מצריך בהכרח שינוי מהותי בחוק המחשבים דווקא, שמתייחס לחדירה בלתי חוקית ויכול לעבור תיקון טכני שיגדיר עונשים גם ביחס לפגיעה באינטרסים כלליים כמו ביטחון המדינה או מערכות מחשוב גדולות במשק.

מועדון החברים של "באג-סטור"

הכרטיס שנציג בפניכם אמנם לא יאפשר לכם לגלוש באוטוסטרדת המידע, לא יאיץ גופים תלת ממדים במסך ולא יגרום להופעתם של אפקטים קוליים משופרים. אם חושבים על זה, הוא בכלל לא ייכנס לאחד מחריצי המחשב או יזדקק לבורג שיהדקו במקום. אבל הוא כן יחסוך לכם כסף.

מדובר בכרטיס המגנטי שמקבל כל חבר במועדון החברים של רשת חנויות "באג-סטור". עלות החברות לשנה היא 39 ש"ח - דמי שימוש שפחות או יותר מספיקים להנפקת הכרטיס ולדיוור ישיר במשך שנה של קטלוגים, עלונים, מבצעים והגרלות (אגב, לקוחות הנרשמים למנוי בירחון "WIZ", מקבלים את הכרטיס במתנה, ללא צורך בתשלום דמי שימוש בשנה הראשונה).

מועדון "באג-סטור", בניגוד למועדונים אחרים, פועל בשיטה חדשנית ונכונה - הנהלת רשת באג לא דורשת מלקוחותיהם להעמיס את תיקיהם בסחורה ישנה, לרכוש מוצרים מסוימים או לבצע קניות בעשרות אלפי שקלים רק כדי לאסוף 50 בולים ולקבל טוסטר משולשים של קנווד. כחבר במועדון החיפושית תקבל הנחה ותצבור שקלים אמיתיים, הניתנים לזיכוי והפחתה ממחיר כל כותר, ספר או מחשב שתחפוץ לרכוש.

לקוחות המבקשים להירשם, יוכלו להצטרף על ידי מילוי טופס באחד מסניפי הרשת ברחבי הארץ. הטופס ימולא בפרטים אישיים ותיאור מערכת המחשב שברשותכם (מודם, מדפסת, כונן תקליטורים...), ולאחר שתסיימו את הקניות ותעצרו לשלם בקופת הסניף, המוכר יעביר את הכרטיס ויקבל אוטומטית את השם המוטבע עליו וסכום השקלים שברשותכם.

שיטת צבירת הכסף, או ה"קרדיט" מתבצעת בו במקום בהתאם למוצר שנרכש. הנהלת הרשת קבעה אחוז מסוים לכל קטגוריית מוצרים (משחקי מחשב, ספרות עברית, ציוד היקפי...), ולפיו ייצברו הזיכויים על הכרטיס.

לדוגמה:

הוריו של צ'רלי אצו לקנות לו מתנה ליום ההולדת. בינתיים, הם נזכרו כי צ'רלי הקטן חובב ספורט והחליטו, בהמלצת המוכר החביב, לרכוש לו את שני הכותרים המוצלחים: "FIFA 98" ו-"HOKY 98" שסכומם לצורך העניין הוא 400 ש"ח. הם צעדו לקופה, הציגו את הכרטיס המבריק והחדש שקיבלו בדואר ושילמו על המוצרים.

הקופאי הודיע להם בחגיגיות כי ברכישה הבאה, באחת מחנויות הרשת, יוכלו לנצל לא פחות מ-40 ש"ח (שהם 10% מסכום כלל העסקה - אחוז הניתן לכותרים ומשחקי מחשב). אביו של צ'רלי נזכר לפתע כי בנו השני ביקש ספר באנגלית על מעבד התמלילים "WORD 6" והוא חזר והוציא את כרטיס החברות וכרטיס האשראי.

מחירו של מדריך כזה הוא 80 ש"ח והקונה ביקש לעשות שימוש ב-40 השקלים שברשותו ויצא מהחנות בחיוך רחב, שהבין כי רכש את הספר בחצי מחיר ולזכותו נזקפו עוד 8 שקלים! (שהם 20% מהמחיר ששילם - אחוז הניתן לספרות מקצועית באנגלית).

שימו לב כי ברכישה הראשונה כחברים במועדון הכרטיס ריק מ"קרדיט", כי לא בוצעו עדיין רכישות, אך 39 השקלים ששילמתם בעבור החברות, הוחזרו לכם, בתוספת זיכוי, לאחר שתי רכישות בלבד!

משתלם וכדאי!

להלן הטבלה המלאה לאחוזים הניתנים למוצרים ברשת "באג-סטור":

משחקי מחשב על גבי CD - 10%.
ספרות מקצועית בעברית - 10%.
ספרות מקצועית באנגלית - 20%.
ציוד היקפי ואביזרים - 10%.
חומרה - 2%.
מולטימדיה - 5%.

חנות ברשת "באג סטור".

Unreal

פשוט גדול

מאת: ערן פולוסצקי

האם UNREAL היה שווה את כל הזמן שציפינו לו? כן! האם יש לו גרפיקה מדהימה? כן! הרשו לי להציג זאת בדרך נוספת: UNREAL הוא, ובכן, משחק בלתי ייאמן!

אני חייב להודות שבפעמיים הראשונות שהרצתי את המשחק לא ממש אהבתי אותו. נדמה לי שבשלבים הראשונים נתקלתי באויב אחד, שברח ברגע שהוא ראה אותי. וכך, בדקות הראשונות של המשחק, ישבתי ליד המחשב שלי והשבתי "זה ממש קל... איזה משחק טיפשי". בטח שהגרפיקה מרשימה והסאונד חביב ביותר, אבל איפה המשחקיות?

ובכן, מתברר שטעיתי - ובגדול! המשחק רחוק מלהיות קל ומפלצות ה-SKAARJ לבדן שוות את מחיר המשחק, היות ואחד היתרונות הגדולים של UNREAL הוא שבמקום לדחוף לך מאות מפלצות מפגרות בכל פעם, מתכנני המשחק השתמשו במספר קטן של מפלצות חכמות שישחקו איתך בחתול ובעכבר (ולא, אתה לא החתול).

טכניקה

מבחינת האלמנטים הטכניים, הגרפיקה היא הדבר המדהים ביותר שראיתי עד היום אפילו ללא מאיץ מסך, כך שברזולוציה של 320x240 - המשחק עדיין נראה טוב. המתכנתים פשוט שלבו כאן מנוע גרפי שמבצע את רוב הפעולות שמאיצי תלת ממד עושים, כולל תאורה צבעונית, שקיפות ואפקטים דומים. אלא שהבעיה היחידה עם המנוע הגרפי הזה היא שדרוש מחשב רציני ביותר כדי שהכל ירוץ כמו שצריך.

האפקטים הקוליים במשחק מדהימים גם הם. בין אם זה זמזום של כדור שעובר לידך ופוגע ברצפה, ובין אם אלו זכוכיות שנשברות ברעש מחריד, האפקטים הקוליים פשוט נהדרים ויוצרים הרגשה ריאליסטית שאין במשחקים דומים (לא, גם לא ב-QUAKE 2). הדבר בא לידי ביטוי בכך שבנוסף לאפקטים יש גם קולות רקע של מפלי מים, רעש של צרצרים וכו'.

אני לא רוצה להוסיף הרבה על הסאונד מכיוון שהדרך הטובה ביותר היא להוריד גרסת ניסיון של המשחק, ולהתנסות בתחושה הזאת בעצמכם, מה גם שהמשחק תומך בכרטיסי קול שתומכים בתלת ממד (A3D). אמנם לא ניסיתי זאת בעצמי, אך ממה ששמעתי, האפקטים נשמעים פי עשר יותר, טוב עם תלת ממד.

חתול ועכבר

מה עם המפלצות, אתם שואלים? האם הן מפגרות כמו המפלצות בשאר המשחקים? ובכן, אני יכול להגיד בכנות שהאינטליגנציה המלאכותית ב-UNREAL טובה עשרות מונים מכל מה שנמצא כיום בשוק.

לצורך העניין, אספר שיצור בשם SKAARJ היה בפלטפורמה מעליי וראה אותי. הייתי בטוח שהוא יתקוף, אבל הוא רץ לכיוון מסדרון משמאלו. בתמימותי חשבתי שהוא השתפן וברח, אך עשר שניות מאוחר יותר, אותו ה-SKAARJ הגיח מתוך מסדרון מאחוריי ולא השאיר לי שום סיכוי. כמעט נפלתי מהכיסא ברוב תדהמה!

אספקט נוסף של האינטליגנציה המלאכותית במשחק הוא טקטיקת "החתול והעכבר". דמיין את עצמך כשיצור מסוים רודף אחריך. אתה מתחמק ומתחבא מאחורי מספר ארגזים ומנסה להגיח מהצד השני כדי להפתיע את היצור. טעות! ב-UNREAL האויבים שלך יצפו למהלכים כאלו וינועו כדי להתייצב מולך עם כלי נשק שלופים.

למעשה, בפעם הראשונה שתראה את זה מתרחש אני בטוח שאתה תופתע ותתרשם בדיוק כמוני.

והמשחקיות?

המשחק לשחקן יחיד ב-UNREAL הוא הדבר הטוב ביותר שאתם יכולים לקבל כיום וניתן לשוטט באזורים מסתוריים, להילחם באויבים אכזריים וכל זאת בזמן שאתה נהנה בצורה שלא תיאמן.

יצוין שהסביבות שתעבור דרכן במהלך המשחק מגוונות ביותר - תוכל לבקר בקניון ענקי שכולל מפלי מים, עצים ובתים. בתוך הבתים תוכל למצוא את ה-NALI שהם חייזרים שיעזרו לך וכמו כן, תוכל לבקר באזור מכרות ענק שכולל אפילו מערות מלאות בלבה (אפקט הלבה הוא מרשים ביותר). מעבר לכך, סביבות המשחק ב-UNREAL הן הרבה יותר פתוחות ממשחקים אחרים, ועושה רושם שאין כאן את מגבלות המרחק שיש למשחקים אחרים (תנסו להסתכל ב-TUROK למרחק).

אני אכנס בכולם!!!

אתם רוצים קצת פרטים על התמיכה בריבוי משתתפים? בסיידר.

המשחק מרובה המשתתפים ב-UNREAL הוא חוויה שונה מזו שאתם רגילים אליה בשאר המשחקים. לדוגמה, כלי הנשק שונים לחלוטין, כך שלכל כלי נשק יש מצב ירי ראשי ומשני. בנוסף לשני אלו, יש לך את האפשרות להשאיר את כפתור הירי לחוץ כדי שהנשק ירה ברציפות או כדי שיירה מספר קליעים ביחד. בנוסף להבדלים בכלי הנשק יש מספר הבדלים בדרך שבה אתה נע בשלב, ותוכל ללחוץ פעמיים על כפתור תנועה כדי ליצור תנועת התחמקות (התחמקויות אלו יעילות ביותר הן במשחק לשחקן בודד והן במשחקים מרובי משתתפים).

הצירוף של הנשק החדש ושל אופציית ההתחמקות עלול לבלבל אתכם בהתחלה, אך במשחק יש אופציה של מצב "רובוט" שמאפשרת לכם לשחק נגד משתתפים ממוחשבים. רמת הרובוטים יכולה להשתנות כך שהיא תתאים לרמתכם, והאינטליגנציה של הרובוטים מגיעה לרמות גבוהות מאוד ומתחרה ברובוטים המפורסמים של QUAKE ו-QUAKE 2 (REAPER ו-ERASER).

בסך הכל נחמד לראות שמתכנני המשחק הכניסו את כל האופציות הקטנות הללו לתוך המשחק, כך שכיף לשחק נגד רובוטים כאלו שמגיעים ישר עם המשחק ולא כתוספות שיש להוריד מהאינטרנט.

וכעת, לסיכום...

החברות EPIC, GT INTERACTIVE ו-DIGITAL EXTREMES עשו עבודה מעולה כאן תוך ירידה לפרטים הקטנים ומגיע להן הקרדיט על כך. אחרי הכל, לא קל להתמודד עם להיטי ענק כמו QUAKE 2 שהציע לשחקנים ריגוש דומה ואופציה יפה של משחק ברשת.

אלא שכאן, צרפו חברות הפיתוח והשיווק (בנוסף לכל שאר האופציות שבנויות לתוך המשחק), גרסת ביתא של UNREAL - עורך שלבים למשחק, כך שניתן לשנות את המשחק ישר כשהוא מגיע ואין צורך להוריד תוספות של חברות שונות באינטרנט.

לסיכומו של דבר, UNREAL הוא המשחק הטוב ביותר שיש בחנויות, והוא יוביל את הז'אנר הזה בזמן הקרוב.

WIZ EXPRESS

בעד: משחק מעולה, עם גרפיקה מד-הי-ימ-ה, וסאונד מרשים. משחק זה מוביל את הז'אנר, והוא הטוב ביותר מסוגו.

נגד: מה? אין דברים שליליים במשחק הזה? איזה כיף!

קהל יעד: כל מי שאוהב את DOOM/DUKE 3D/QUAKE לסוגיהם.

לוּמדות PC

מאת: שי אבני

שחמט יובל
תל אביב מנצחת

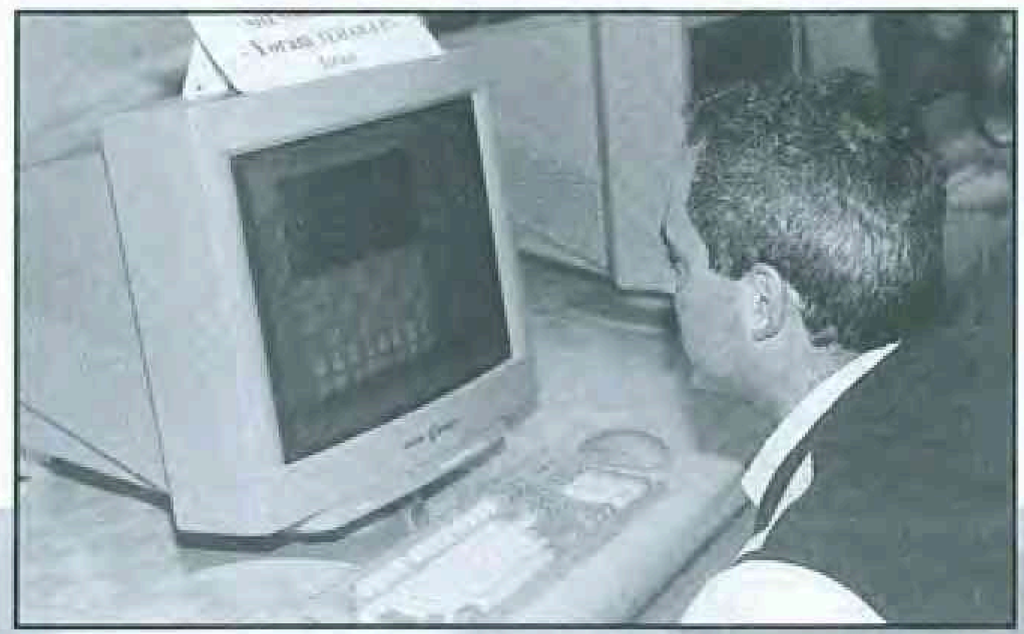
נבחרת השחמט של תל אביב ניצחה את נבחרת מוסקבה בדו-קרב שחמט מרתק וייחודי שנערך לראשונה בין שתי הערים.

הדו-קרב הטרנס-אטלאנטי חתם את אירועי שחמט היובל שנערכו לרגל שנת ה-50 באקדמיית קספרוב בתל אביב (על שם סול וסיסי מרק). בהרכב כל נבחרת הופיעו 10 אנשי ציבור, אמנים, עיתונאים ומקצועני שחמט ואף שני ילדים בני 9 ו-11 שהיו חלק מנבחרת ישראל. כל אחד מהמשתתפים התמודד בשני סיבובי שח מהירים (25 דקות לכל שחקן) וכמו כן, נערכה התמודדות בין תוכנות שחמט ישראלית ורוסית.

להתמודדות בין הנבחרות קדם דו-קרב קצר בשח-בזק בין גארי קספרוב לבין אלוף רוסיה פיוטר סווידלר, שנסתיים בניצחון חלק של אלוף העולם בתוצאה 2:0.

את מלוא 2 הנקודות בקרב תל אביב מוסקבה צברו רב האמן, אילן מנור אשר גבר פעמיים על רב האמן הנודע יורי אברבך והעיתונאי יוסף (טומי) לפיד, אשר ניצח את רבה של מוסקבה, אדולף שייביץ. הפזמונאי יורם טהר-לב ניצח 0.5:2.5 את העיתונאי המוסקבאי ויקטור שנדרוביץ ובתוצאה זהה ניצחה תוכנת ג'וניור הישראלית את דרגון 4 הרוסית.

בין האורחים שהגיעו לאירוע, נראו גם ראש עיריית תל אביב רוני מילוא ושגריר רוסיה בישראל מיכאל בוגדנוב. עוד יצוין כי נספח התרבות של ישראל במוסקבה, שמאי גולן, קיבל את הגביע מידי הנהלת "המוסקבה ניוז" אשר יזם את האירוע ושקד על ארגונו ביחד עם אקדמיית קספרוב לשחמט בתל אביב.



לאלו מכם שממש מתעניינים בארגון האירוע נספר כי את תשתית התקשורת והמחשוב הקימו ברק 013 לתקשורת בין-לאומית וסיליקון גרפיקס - כל זאת כדי לתמוך באופן חלק ושוטף בלמעלה מ-700 חובבנים ומקצוענים שהשתתפו באירוע.

קומיקס
הסטודיו שלי

חברת מחשבת הביאה לארץ את "קומיקס הסטודיו שלי", תוכנה מיוחדת ליצירת קומיקס המיועדת לבני 6 ומעלה.

התוכנה מעניקה את כל הכלים הדרושים ליצירת קומיקס בדרך מהנה וידידותית תוך שימוש ברקע מגוון, דמויות, פעלולים גרפיים ובלוני טקסט. בעזרת התוכנה ניתן אף להוסיף לכל דמות אפקטים קוליים ולהקליט אפקטים קוליים מקוריים.

בסופו של דבר המטרה היא ליצור סיפור קומיקס שלם שניתן להדפיסו או להציג על גבי מסך המחשב, מה שבאמת מספק חוויה אמיתית לילדים ולחובבי הקומיקס. התוכנה כוללת תוכנה ליצירת קומיקס, תוכנה לבניית רקע בתלת ממד ותוכנת ציור מתקדמת.

עוד נזכיר כי התוכנה פשוטה להפעלה, משיגה את מטרותיה ומאפשרת עבודה בעברית ובאנגלית.

Windows 98

מה בכל זאת שונה ומחכה לנו ב-Windows 98?!

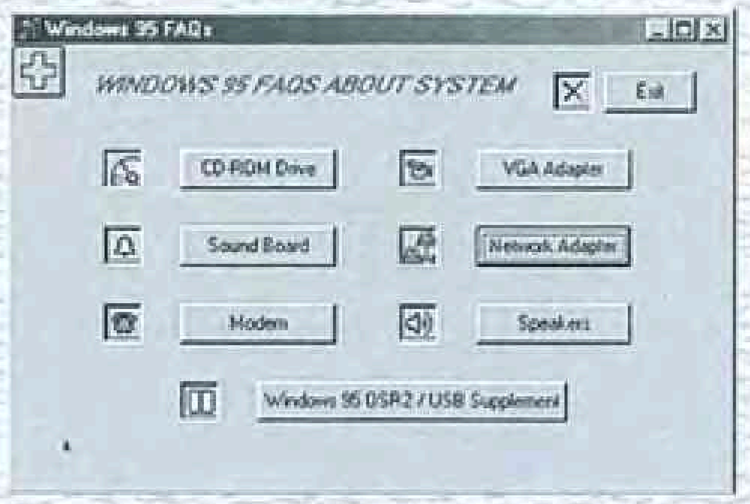
המערכת

★ כלי איחוי הדיסק שופר, והאיחוי מתבסס לא רק על מקום פנוי בדיסק, אלא על תוכנות מסודרות גם על פי כמות השימוש בהן.

★ בעזרת מערך ה-ActiveX תבצע Windows 95 עדכונים אוטומטיים לעצמה דרך האינטרנט.

★ מערכת מעקב לקבצים קריטיים - בכל התקנה ו/או שינוי לקבצים קריטיים כגון קובצי INI או ל-Registry, יתבצע גיבוי אוטומטי לצורך שחזור אחרי השינוי.

★ מערך טיפול אוטומטי - המערכת תבצע לפי זמנים קבועים מראש, טיפול לדיסק כגון איחוי וסריקה (הדבר קיים כבר אצל מי שהתקין את ה-Plus!).

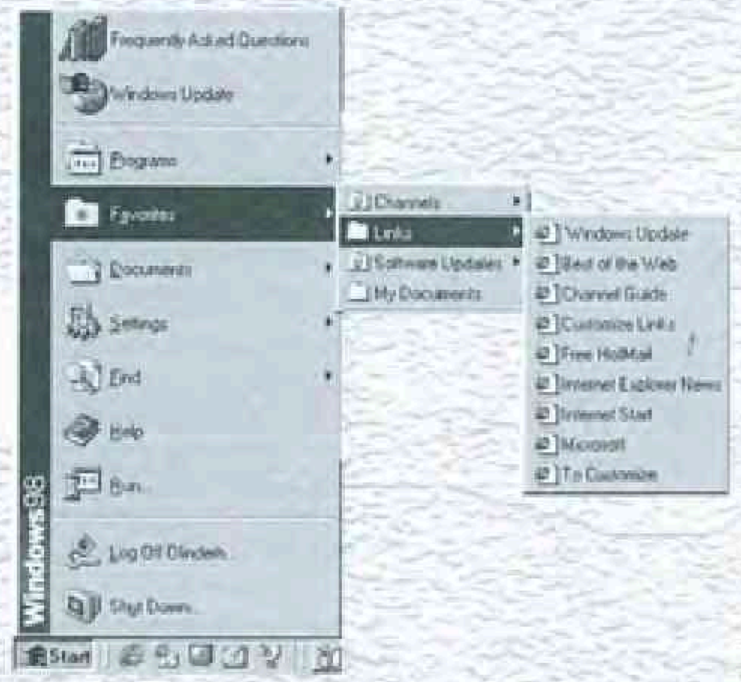


★ שיפור בתוכנת ד"ר ווטסון (מי שלא מכיר זו תוכנה שאמורה לבצע רישום מפורט בזמן קריסה של המערכת וליצור סיכום שאמור להסביר את התקלה שקרתה - לא ממש עובד...).

★ כלי גיבוי משופרים שיתמכו בטייפ גיבוי וב-SCSI.

★ FAT32 - חלום של רבים שהולך ומתגשם, טיפול יעיל בדיסקים הקשיחים, חיסכון במקום עליהם בזמן כתיבת קבצים קטנים והעיקר יכולת להגדיר דיסקים גדולים (מעל 2Gb).

★ קובצי help ומערך עזרה משופרים.



חומרה

★ תמיכה בכרטיסי טלוויזיה שונים עם אפשרות לקבל מדריך טלוויזיה אינטראקטיבי ישירות מהאינטרנט.

★ תמיכה בכרטיסי מסך מסוג AGP המותקנים במחשבי פנטיום II.

★ תמיכה ביציאת USB (USB - Universal Serial Bus) המאפשר שרשור של מספר התקני חומרה אחד לשני, ללא צורך בהתקנה של כרטיסים בתוך המחשב.

★ אפשרות לשימוש בעד 8 (!) מוניטורים עם מחשב אחד.

★ תמיכה בתקשורת אינפרא-אדומה (א"א/IR).

★ שיפור בתמיכה בכרטיסי PCMCIA.

מולטימדיה

★ נגני MPEG, AVI, QuickTime ואחרים מובנים כבר ב-Windows 98.

★ תמיכה וניצול יכולות MMX במחשבים חדשים.

★ תמיכה בכונני DVD.

אינטרנט

★ השתלטות מוחלטת של ה-Explorer על שולחן העבודה שלנו, כולל שולחן עבודה אקטיבי, כלומר יכולת שתילה של אתרים על שולחן העבודה, אפלטים של ג'אווה יעבדו ישירות על שולחן העבודה, כל החלונות שנפתח ונעבוד בהם ייראו כמו ה-Explorer.

★ שיפור החייגן והוספת תמיכה במודמים ובקווי ISDN.

★ Explorer 4.x ומעלה תומכת ב-HTML דינמי ובפורמטים של XML, בנוסף שיפור בגישה ל-Cache כך שאפשר לראות בקלות מה יש שם והיכן גלשנו.

★ ערוצים - שיטה של דחיפת מידע ישירות אל שולחן העבודה שלנו. הערוצים יתריעו על חדשות, עמודי HTML שהתחדשו ועוד, וזאת מבלי שנצטרך לגלוש לאתר הרלוונטי.

★ שיפורים בתוכנת הדואר Outlook Express, תמיכה בשליחת עמודי HTML, תמיכה בריבוי משתמשים (כלומר בכמה חשבונות דואר בו-זמנית) ועוד.

★ שרת אינטרנט אישי של מיקרוסופט - לכל אלו מכם שיש חיבור קבוע לאינטרנט תהיה אפשרות להפוך את המחשב לשרת אינטרנט בו תוכלו להתקין אתר בית משלכם במחשב הפרטי שלכם, בלי צורך בספקי מקום אחרים. בנוסף קיימת תמיכה גם ב-FTP.

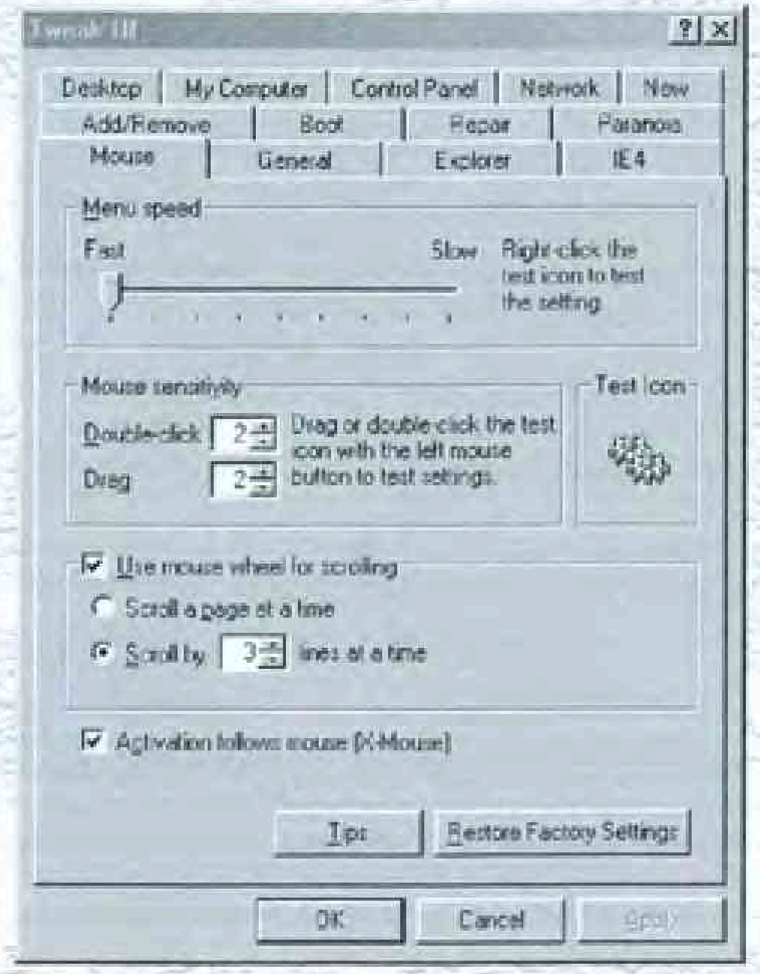
שונות

★ אתחול מהיר יותר של המחשב, דבר שהושג על ידי ביטול כמה תהליכים מיותרים...

★ כיבוי מהיר יותר מאותה סיבה של האתחול והוספת האופציה "הירדם".

Windows 98 אמורה לצאת בעברית לקראת סוף הקיץ ואם הכל יילך כשורה תצא התוכנה גם כגרסת עדכון ל-Windows 3.11 וגם ל-Windows 95, כשהתקנה ממוצעת של התוכנה תהיה בסביבות 195Mb התקנה מינימלית, 120Mb ומקסימלית 295Mb.

דרישות המערכת לפי נתוני מיקרוסופט - מחשב 486 66MHz או יותר ומינימום 16Mb זיכרון. באופן אישי הייתי ממליץ על לא פחות מפנטיום 100 ורצוי מאוד 32Mb זיכרון.



CD סימולטורים

F/A-18 KOREA
ריאליזם

מאת: ערן פולוסצקי

רבים מאמינים שבמלחמות האוויר של העתיד לא יילחמו אנשים, אלא מטוסים הנשלטים מרחוק (למרות שאנשים עדיין ישלטו במטוסים מהקרקע). אני לא בטוח במאה אחוז שזה נכון, אך אם הנבואה הזו תתגשם וקבוצת עלית של מחונני מחשבים ישלטו במטוסים אמיתיים מרחוק, אני לא יכול לחשוב על אימון מתאים יותר ממשחק ב־F/A-18 KOREA.

הדרגה הכל כך גבוהה של ריאליזם מושגת כתוצאה מכך שהמטוס האמיתי אכן מצויד במגוון תכונות שלא קיימות במטוסים דומים אחרים - הרדאר, לדוגמה, מתאפיין במספר רב של מצבי סריקה ואופציות שונות (בניגוד למסכים המצועצעים שיש ב-F-22).

למזלנו הרב, יוצרי המשחק כללו גם חוברת הסבר מעולה, שנכתבה על ידי טייס F/A-18 לשעבר. החוברת מובילה אותך דרך כל הפרטים הקטנים של הפעלת המטוס, החל מדברים בסיסיים כמו המראה, נחיתה וכו׳, וכלה בתמרונים מתקדמים של קרבות אוויר-אוויר.

למעשה, זוהי אחת מחוברות ההדרכה הטובות ביותר שראיתי מעודי, ואני ממליץ לכם בחום לקרוא אותה אם אתם מתעניינים בסימולטורים של מטוסים ובמטוסים אמיתיים (למרות שאני לא יכול להיות ערב למהדורה העברית של חוברת ההפעלה, אז אל תאשימו אותי אם יקצצו בחוברת העברית 90% מההסברים).

תחום נוסף בו מצטיין המשחק, הוא במודל הטיסה. בניגוד למשחקים אחרים שקיימים בשוק וגורמים לך להרגיש שהטסת מטוס זה אחד הדברים היותר פשוטים שיש, כאן אתה מטיס מטוס עם מגבלות של משקל ומהירות, כך שהדגש הגדול כאן הוא על הריאליזם.

דבר נוסף שמצליח לרגש כאן הוא יוצר המשימות שמגיע עם המשחק ומאפשר באמצעות מספר לחיצות כפתור ליצור הכל, החל ממשימות פשוטות של "אחד-על-אחד" ועד למערכות שלמות שמערבות המון מטוסי אויב ויעדים לחיסול, מה גם שכל זה בא עם מנשק ידידותי ולא מתסכל.

עד כאן שלב השבחים. וכעת נעבור לדבר על כמה חסרונות.

נתחיל עם מבנה המשימות. למרות עורך המשימות המתוחכם והידידותי, המשימות שמגיעות עם המשחק לא גורמות לשחקן להרגיש כאילו הוא חלק אינטגרלי מעולם המשחק, אלא מן מרכז משימות שאינן קשורות זו לזו. כמו כן, אין פה מערכה מרכזית שיש להתמודד עימה, כך שבכל פעם שאתה יוצא למשימה, כאילו יצאת לעולם חדש.

דבר נוסף שפוגם בהנאה מהמשחק הוא הגרפיקה. פעמים רבות מתכנני סימולטורים מתרכזים באיכות המטוסים והטילים ושוכחים שיש עולם שלם סביבם שכולל קרקע, נוף, בניינים וכו׳. במקרה זה, הגרפיקה רחוקה מלהגיע לרמה של משחקים כמו F-22 או JSF, אבל היא טובה הרבה יותר ממשחקים כמו A-10 CUBA ודומיו.

אתה חופשי לנחות

לסיכום, F/A-18 KOREA הוא פחות טוב מ-F-22, והסיבה פשוטה. אלמנט הסימולציה עצמו הוא טוב יותר ב-F/A-18 KOREA, אך בסופו של דבר המשחק כולו מעט מאכזב.

WIZ EXPRESS

בעד: אם הייתי מתכונן למלחמת אוויר, אולי הייתי מעדיף את F/A-18 KOREA.

נגד: אבל אני לא כזה. אני סתם אחד שאוהב משחקי מחשב, ומעדיף את המשחקיות של F-22 על פני הריאליזם של F/A-18 KOREA.

CD בעולה

Mysteries Of The Sith
כולל תוספות

מאת: ערן פולוסצקי

לא תמיד תוספות למשחקים פופולריים מספקות את הסחורה ולא פעם יוצא שחוזרים אל המשחק המקורי לאחר אכזבה קשה. במקרה של MYSTERIES OF THE SITH (התוספת ל-JEDI KNIGHT), אנו מקבלים חיזוק מרשים מבית היוצר של LUCASARTS הכולל שלבים מובחרים, עם יצורים מוזרים והרפתקאות חדשות.

התוספת הזו אמורה להספיק לך לזמן רב, מכיוון שהיא כוללת 14 שלבים חדשים, שכוללים את החידות הקשות ביותר שנראו עד היום במשחק מהז׳אנר הזה של יריות בתלת ממד. עם זאת, בדומה לדרך בה נתקענו בחידות ב-JEDI KNIGHT רק כדי לגלות שעות מאוחר יותר, שפשוט התעלמנו מפרט חיוני, גם כאן יש חידות דומות ומעצבנות שמחייבות לשים לב טוב טוב למה שקורה סביבך.

היקום של STAR WARS הוא אינו מקום לחובבי QUAKE ובמילים אחרות, אם תנסו להסתובב באזור ולפוצץ כל מה שתראו, קרוב לוודאי שלא תגיעו רחוק. כאן יהיה עליכם להתמודד כמו ג׳די עם החידות השונות, ובמהלך המשחק תוכלו אפילו להחליף את קייל, הדמות שלכם, במארה, הג׳די המתלמדת.

מנוע המשחק מתאפיין במספר שינויים וביניהם תאורה צבעונית יותר (לבעלי כרטיס התלת ממד), 25 אויבים חדשים והרבה יותר חפצים נעים כמו מפציצי TIE, X-WING, ואפילו ה-MILLENNIUM FALCON - כולם משמשים כפלטפורמות למעבר מאזור אחד למשנהו. כמו כן תוכלו לצפות בהם טסים מעל, נוחתים, או מתפוצצים לרסיסים.

שיפורים נוספים כוללים את הכוונת האינפרא-אדומה, לרוב של ה-STORMTROOPER, מסך שמאפשר מעקב אחרי שלבים וחמישה כוחות ג׳די חדשים. אחד מהם אגב, מאפשר לך לזרוק את חרב האור שלך כמו בומרנג וכוח נוסף מאפשר לך להקרין הולוגרמה של עצמך כדי להטעות את האויב.

למען האמת, רוב האלמנטים החדשים במשחק הועתקו מ-DUKE ומ-GOLDENEYE של נינטנדו 64, אך למזלנו הם רק מוסיפים למשחק ובגדול. מעבר לכך, קטעי הווידאו כאן הוזנחו לטובת קטעי מעבר שמשתמשים במנוע המשחק, אך זה גורם לאפקטים להיות הרבה פחות דרמטיים מה שקצת פוגם בהתרשמות הכללית שהיא חיובית בעיקרה.

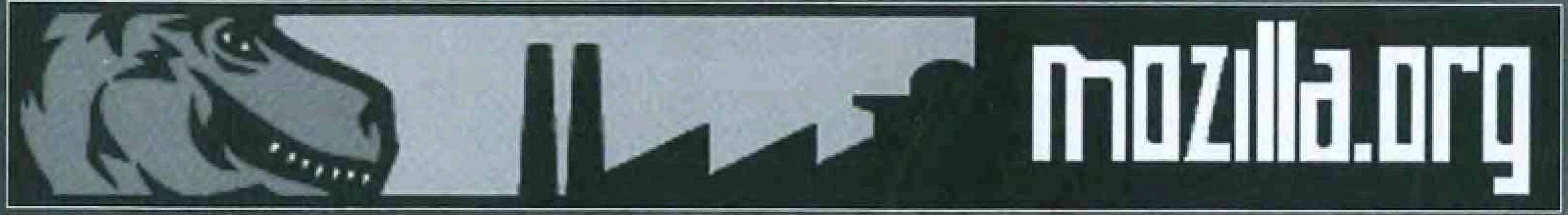
בכלל, קשה למתוח ביקורת על המשחק - היצורים נראים נפלא, יש שלב סודי מצוין שמאפשר לך לשחק את לוק בעיר העננים, ובמצב ריבוי השחקנים אתה יכול לבחור אחת משלוש דמויות, מה שמוסיף קצת פלפל למשחק ברשת.

WIZ EXPRESS

בעד: זהו תקליטור תוספת מאתגר ששווה את המחיר, ולמי שאהב את JEDI KNIGHT אסור לוותר עליו.

נגד: לא כולם מכורים ל-JEDI KNIGHT

חדשות אינטרנט



מתנפלים על Netscape

מאז שחברת Netscape הודיעה כי היא משחררת באופן חופשי את קוד המקור שלה לדפדפן המוביל Netscape Communicator, אלפי אנשים התנפלו על האתר המקורי והורידו אותו.

בנוסף לכך, שוחרר לקהל גם קוד המקור של ה-5.0 Netscape communicator המשופר שמשתף יותר ויותר גולשים. חשוב להדגיש כי השיחות המתנהלות בנושאים אלו ברחבי האינטרנט אינן דנות עוד בענייני תוכנה בלבד אלא במונחים של אומץ, חלוקה, קהילה ומושגים "גדולים" אחרים.

החלטה מתמטית

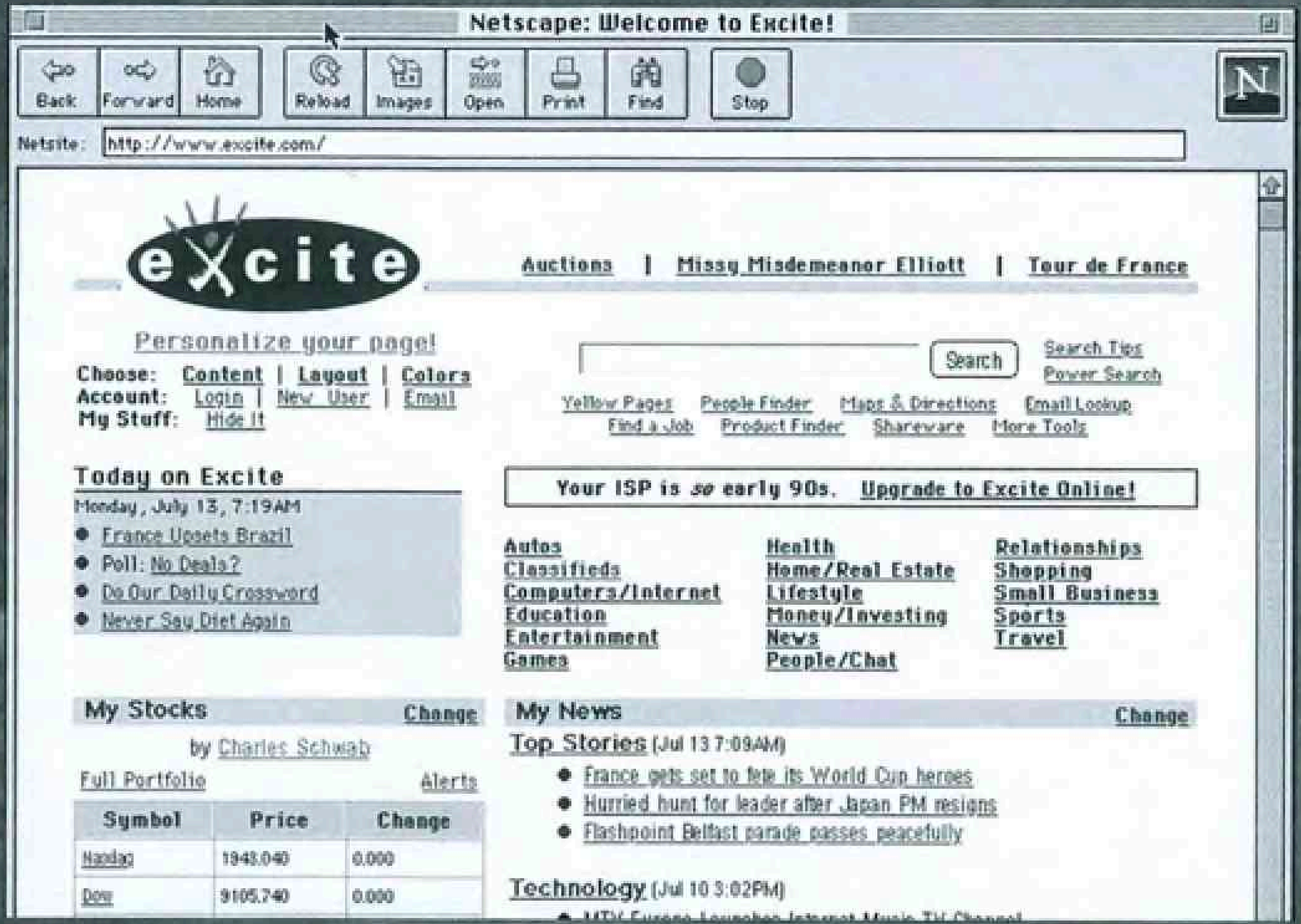
תוצאות של מחקר חדש הניבו אלגוריתם מתמטי היכול לצפות את האופן שבו אנשים יגלשו ברשת האינטרנט ובכמה דפים שונים הם יביטו לפני שיתייאשו.

המודל המתמטי מניח כי משתמשים עושים רצף של החלטות בהתאם לשימושיות הדף (ערך אשר אפשר להעריך במספרים). וכך, ככל שהערך המספרי קטן יותר, כך קטן הסיכוי שהמשתמש יגלוש באותו כיוון. באמצעות השיטה גילו למשל כי משתמשי AOL ממשיכים בקישורים עוקבים כשלוש פעמים (המעקב נעשה בעזרת Cookies שנשלחו אל המשתמשים).

Excite עולה

האתר Excite (http://www.excite.com), שהחל כמנוע חיפוש והפך לאחד האתרים המרכזיים והגדולים ברשת, מתחיל להראות רווחים ומצמצם הפסדים מהתקופה האחרונה.

בחודשים האחרונים נרשמו כ-40 "צפיות" יומיות באתרי Excite שכוללות את מנוע החיפוש, את אתר city.net, את הדואר האלקטרוני שהם מספקים חינם ושירותים רבים אחרים. ניתן לומר שהגדלת התנועה באה לביטוי במישורים רבים, כמו מספר הצופים, משך זמן הצפייה, מספר המשתמשים החדשים המגיעים אל האתר, הזמנות ורווחים - אלו ללא ספק ימשיכו לגדול בתקופה האחרונה שכן גולשים רבים מאמצים את מרכזי הגלישה כנקודת פתיחה לשיטוטיהם ברשת.



Explorer 5 בדרך

חברת מיקרוסופט הציגה לאחרונה במספר הזדמנויות את הגרסה המקדימה לדפדפן החדש שלה. גרסה זו עדיין מיועדת למפתחים בלבד והחברה מנסה להוציא את הגרסה המקדימה מוקדם ככל הניתן, כדי למשוך מפתחים אשר יצרו אפליקציות תואמות לתכונות החדשות של הדפדפן.

במראהו החיצוני דומה הדפדפן החדש למה שראינו בגרסה הרביעית ומבחינה זו לא ניתן להבחין בהתקדמות כלשהי. אך בדפדפן החדש, יצרה מיקרוסופט אפשרות ליצור אופציות חדשות לצפייה בדפים. ניתן למשל לגרור אלמנטים מתוך דפי ה-WEB אל המחשב ואף ישירות לתוכנות אחרות. כמו כן, יש כאן אפשרות "לצלם" מסך ולשמור אותו לצפייה מאוחרת, ואף נוצר כאן מנגנון הודעות שגיאה ברורות יותר למשתמש הקצה.

בדפדפן החדש גם הושם דגש על DHTML בתקווה להדביק את הקצב של המתחרה Netscape (בחברה טוענים כי הדפדפן יהיה יציב יותר מקודמיו דבר שנשמע גם לגבי ה-I-Explorer 4 ונמצא כשמועה לא נכונה).

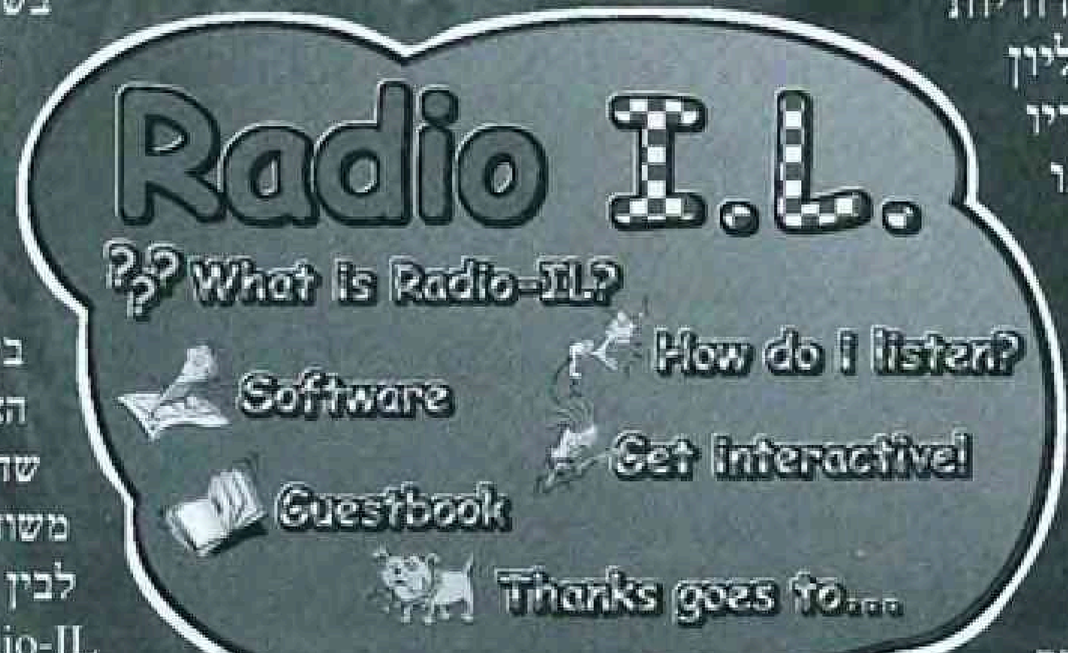
אתר החודש

Radio I.L.

האינטרנט תופסת יותר ויותר תאוצה ומשלבת בתוכה תחומים רבים ומגוונים, כך שהגמישות של האינטרנט ויכולות הטכנולוגיות המתקדמות מאפשרות לשלב בתוכה מגוון חדש של שירותים ויכולות בידוריות לקהל המשתמשים. לפני שנה (בגיליון 75), סקרנו את ההשתלבות של הרדיו באינטרנט ואילו הפעם אנו מתבשרים על הרדיו האינטרנטי ישראלי הראשון שנפתח ברשת האינטרנט.

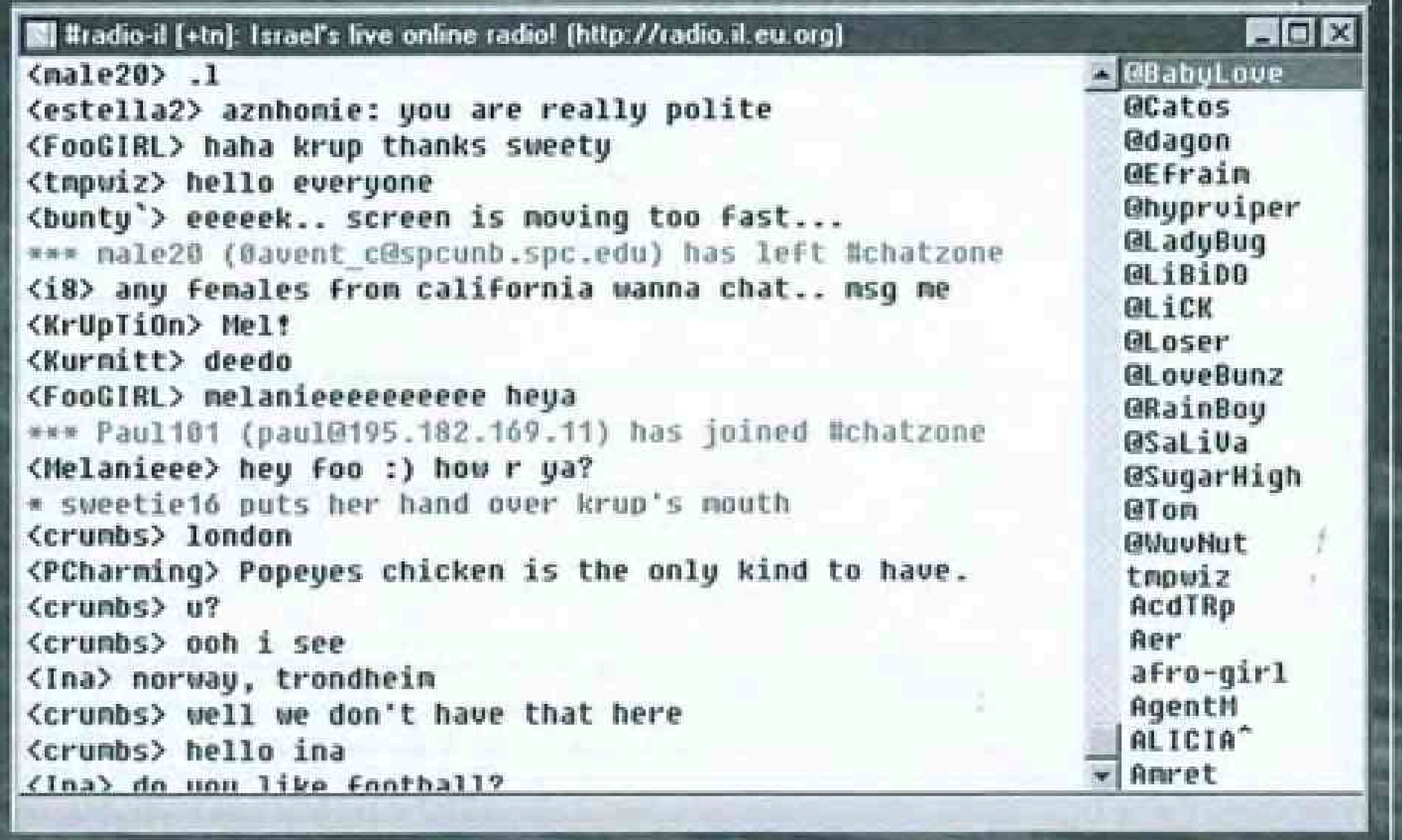
Radio-IL הינו למעשה תחנת שידור של ממש (אפשר היה לומר תחנת רדיו אולם אין מדובר פה ברדיו של ממש), המשדרת על גבי האינטרנט בין השעות 10 ל-12 בלילה (נכון לכתיבת שורות אלו), שאלו שעות גלישת השיא בישראל.

השידורים בתחנה האינטרנטית מתבצעים באמצעות טכנולוגיית NetShow של מיקרוסופט, כך שכדי להאזין לשידורים יש צורך להתקין את התוכנה המתאימה שעונה לשם NetShow Player. האתר מכיל מספר קישורים שיאפשרו להוריד אותה ממקומות שונים בעולם, וההורדה וההתקנה הן פעולות פשוטות ביותר כך שלא צריכה להתעורר כל בעיה מיוחדת (במידה שביצעת את הורדת התוכנה לא בשעת שידור של התחנה וברצונך לדעת אם הכל עובר כשורה, ניתן ללחוץ על כפתור הג'ינגל ולבחון את צורת העבודה של התוכנה).



כיאה לתחנה אינטרנטית, ניתן להשתתף באופן אינטראקטיבי בשידור החי של התחנה על ידי הצטרפות לערוץ ה-IRC שמנהלים שדרי התחנה באופן שוטף. בערוץ זה, משוחחים המאזינים בינם לבין עצמם לבין שדרי התחנה. ערוץ התחנה נקרא: #Radio-IL (ברשת ה-EFnet IRC) והוא פעיל בשעות השידור של התחנה.

מעבר לכך, אנשי הרדיו פתוחים לקבל את תגובות המאזינים שיכולים להשאיר הודעות או הערות בספר האורחים של התחנה הנמצא גם הוא באתר ומאורגן באופן יד ידידותי ונחמד.



אם ברצונכם לקבל התראה מיוחדת על תחילת פעילות התחנה יש להוסיף את הצירוף radio-il לרשימת ה-ICQ (מספר 4999999)

מאת: עמית חסון-אלוני

לקרוא את האינטרנט

שפת הסימנים

האסופה של המילים, המספרים, הלוכסנים, הנקודות ושאר המציאות בכתובות האינטרנט חשובות בדיוק כמו פרטיה המדויקים של כתובת דואר רגילה - הפעם נביט מקרוב על המתרחש בכתובות דואר, מה מופיע היכן ומדוע.

ברוך הבא לעולם הסימנים

ה-WEB הפכה את השימוש באינטרנט לדבר קל ופשוט. בפעם הראשונה יש לאנשים גישה לכמויות עצומות של מידע מבלי שיש צורך להקיש פקודות UNIX מסתוריות או להשתמש בכתובת שבינן לבין סוג המידע המבוקש אין דבר וחצי דבר.

כיום, רוב משתמשי ה-WEB ניגשים למשאבי מידע שונים פשוט על ידי לחיצה על קישורים המגיעים בצורת מילים, משפטים, תמונות או איורים (כאשר מזיזים את סמן העכבר מעל לקישור הוא ישנה את צורתו) ולא באמת צריך לדעת את כתובתו של מקור המידע ומהיכן הוא מגיע.

אך מה נעשה אם אתה קורא על אתר מעניין בעיתון יומי או במגזין או שחבר נותן לך כתובת שעשויה לעניין אותך? במקרה זה, כדי להגיע אל האתר תצטרך להקיש את הכתובת כולה (ללא שגיאות) בחלון הכתובת בדפדפן שלך, וזוהי הנקודה בה חלק גדול ממשתמשי האינטרנט החדשים נתקלים בבעיות. הבנה של מבנה כתובות האינטרנט יכולה לסייע מעט בשימוש נכון בכתובות אלו ותמנע טעויות שנעשות ללא כל ידע והבנה במתרחש.

URL-Resource

מחרוזת הצירופים שיוצרת את כתובות האינטרנט ידוע כ-URL-Resource (Universal Locator) - מוצא משאבים אוניברסלי. כאשר אתה רוצה להגיע אל מקור מידע אינטרנטי מסוים, יהיה זה אתר FTP, GOPHER, דף WEB או אפילו לשלוח דואר אלקטרוני עליך לדעת את ה-URL (או כתובת ה-URL) בו הוא נימצא.

ה-URL-ים הללו יכולים להיות מחרוזת פשוטה של אותיות, למשל, www.cnn.com או קומבינציה מסובכת של אותיות, מספרים, לוכסנים וסימנים אחרים, כך שבכל מקרה הוא מצביע על מקום מסוים באינטרנט.

היכולת לקרוא ולהבין כתובות URL יכולה להתגלות כמיומנות חשובה תוך כדי שיטוט או חיפוש אחר מידע באינטרנט. אחרי הכל, הכתובת יכולה לתת לך מושג כללי על מקום הימצאו או המקור ממנו מגיע המידע ומי אחראי ליצירתו או חיבורו של מקור המידע, ובאמצעות פענוח הכתובת ניתן לנחש אם מקור מידע זה יהיה שימושי לך או לא.

חלקים חלקים

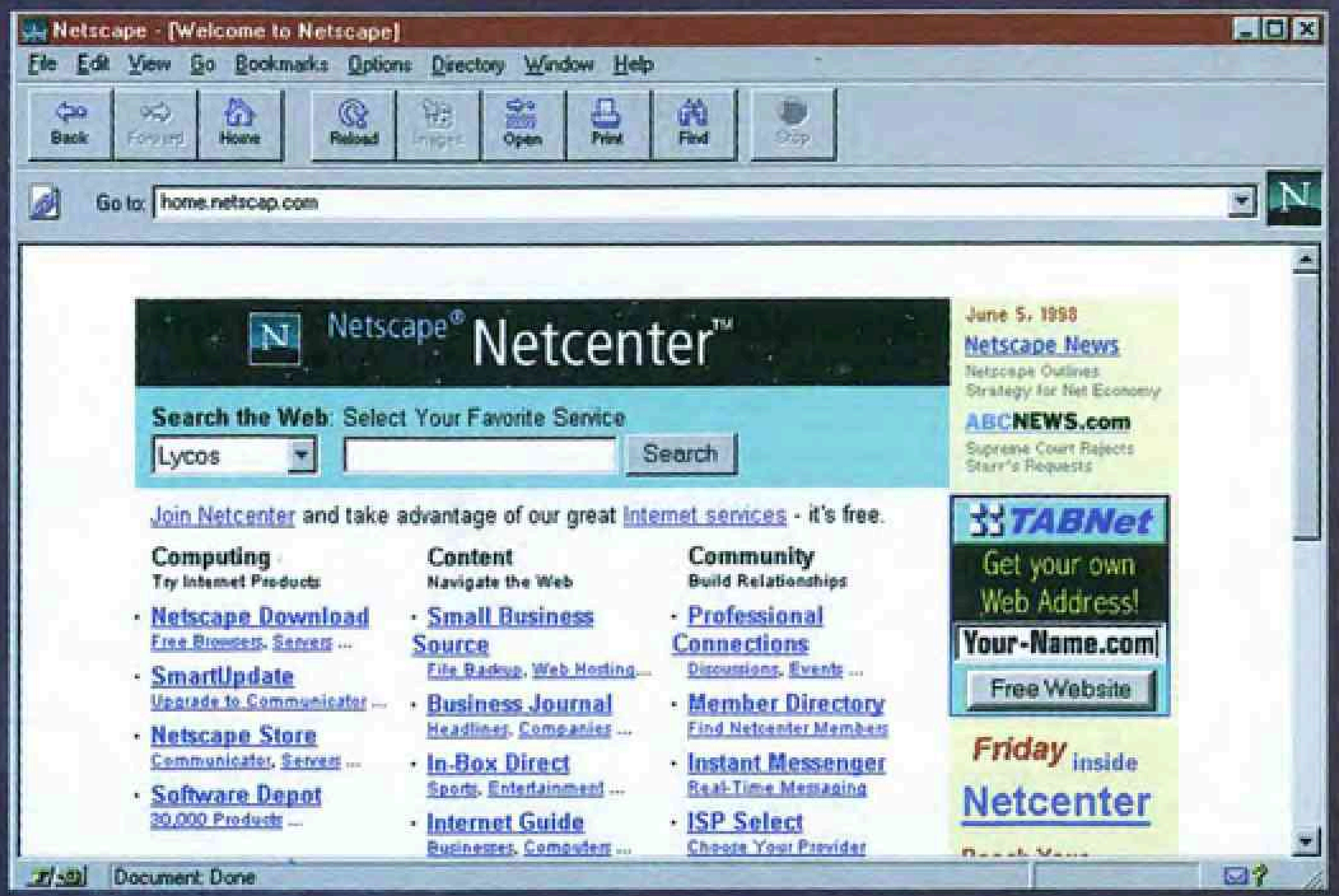
כתובות אינטרנט מתחלקות לשלושה חלקים וקוראים אותן משמאל לימין. שלושת החלקים המרכיבים את הכתובת הם: הפרוטוקול, הדומיין והנתיב המקומי. מכיוון שהיום, רוב השימוש באינטרנט נעשה ב-WEB נשתמש בדוגמה שכזו ואחר כך נבדוק את כתובות הדואר האלקטרוני שהן שונות במקצת.

האינטרנט משתמשת בחוקים, מוסכמות והליכים שונים המוכרים בשם פרוטוקולים, כדי לתקשר בין המחשבים השונים המחוברים לרשת שעשויה להיות מורכבת ממיליוני מחשבים שונים המשתמשים במערכות הפעלה שונות בעשרות שפות, אך הפרוטוקולים המשמשים להעברת מידע ממקום למקום ברשת נשארים זהים לאורך כל הדרך. אחרי הכל, אם המצב לא היה כזה אז פשוט לא הייתה אינטרנט, הרי שכל מחשב שהיה מחובר לא היה יכול "לדבר" עם האחרים שכן לא הייתה להם שפה משותפת.

פרוטוקולים רבים משמשים להעברת מידע באינטרנט, ולמזלנו הם פועלים כל הזמן ברקע, כך שלמשתמש אין צורך ללמוד אותם לעומק כדי להפיק תועלת מהרשת. אך הכרה של הכתובות הנוצרות מהפרוטוקולים האלה משמשת אותנו למשלוח דואר אלקטרוני, העברה של קבצים, צפייה בדפים וכו'.

זה מתחבר

החלק הראשון בכל כתובת WEB הוא ה-http (HyperText Transfer Protocol) - וזהו הפרוטוקול המכיל את המוסכמות להעברה של דפי WEB. הגרסאות האחרונות של שני הדפדפנים המובילים, Netscape Navigator ו-Internet Explorer אינם דורשים עוד את



רישום הפרוטוקול, שכן ברירת המחדל שלהם היא שימוש בפרוטוקול הזה.

מיד אחרי שם הפרוטוקול תראה בכתובת את הסימון :// שהוא לא יותר מאשר סימן מפריד לסוג זה של פרוטוקול (כאשר אין משתמשים בהקדמת הפרוטוקול בתוך הדפדפן גם אין צורך להשתמש בסימון המפריד).

כאן אנו מגיעים אל חלקה השני של כתובת האינטרנט, זהו ה-Domain. רוב שמות הדומיין ב-WEB מתחילים באותיות www אך זוהי רק מוסכמה ואין זה תמיד כך.

ישנם אתרים רבים שלא יחלו בסימון זה כגון: city.net, home.netscape.com, mtv.com ורבים רבים אחרים. שם הדומיין הוא זה שלמעשה מזהה את האתר באופן ספציפי ואת עיסוקו באופן כללי - באתר של Netscape (www.netscape.com) המילה netscape בדומיין מסמלת את שמה של החברה ואילו ה-com מסמל את היותה חברה מסחרית (commercial).

כמו כן, ישנן סיומות שונות לדומיינים אשר יציינו תחומי עיסוק שונים. edu (Educational) - חינוכי (בארה"ב בלבד), mil (Military) - צבאי (בארה"ב בלבד), net (Network) - חברה שכל עיסוקה הוא אינטרנטי בלבד (בינלאומי) ו-org (Non-Profit Organization) - ארגון שלא למטרות רווח (בינלאומי). כמובן שישנן גם סיומות ייחודיות המשמשות לכל מדינה כגון il - Israel, br - Brazil, cy. קפריסין וכו'. לדוגמה, סיומת של אתר מסחרי קנדי תיראה כך: co.ca או של ארגון ישראלי ללא רווח תיראה כך: org.il.

לאחרונה, מורגש חוסר גדול מאוד בשמות לאתרי אינטרנט ולכן בימים אלו מתנהלים דיונים על הוספת סיומות כדי להגדיל את מגוון האפשרויות. בין הסיומות המוצעות ניתן למצוא את biz. - Business - עסקים, comm. - Communication - תקשורת ועוד.

כאשר תקיש את הכתובת המלאה של האתר אליו אתה חפץ להגיע בדפדפן שלך הוא ייגש אל האתר המרוחק ויקבל את דף ברירת המחדל הראשון (בדרך כלל יהיה זה דף הנקרא index.html או index.htm).

נכנסים לפרטים

מוסכמות לגבי כתובות אינטרנט מאפשרת לך להמשיך ולהגדיר מיקום עד שתגיע אל דף מסוים שאותו אתה חפץ לראות. באופן הזה, תדלג על המעבר דרך כל הדפים המקדימים בדרך למחוז הפצך, מה גם שלעתים אין כל קשר בין הדפים המקדימים לזה שאתה מחפש, ולכן עדיף להגיע ישירות אליו.

לכל דף באתר יהיה שם ונתיב ייחודי שיגיע אליו ולכן אנו רואים כתובות ארוכות ומוזרות.

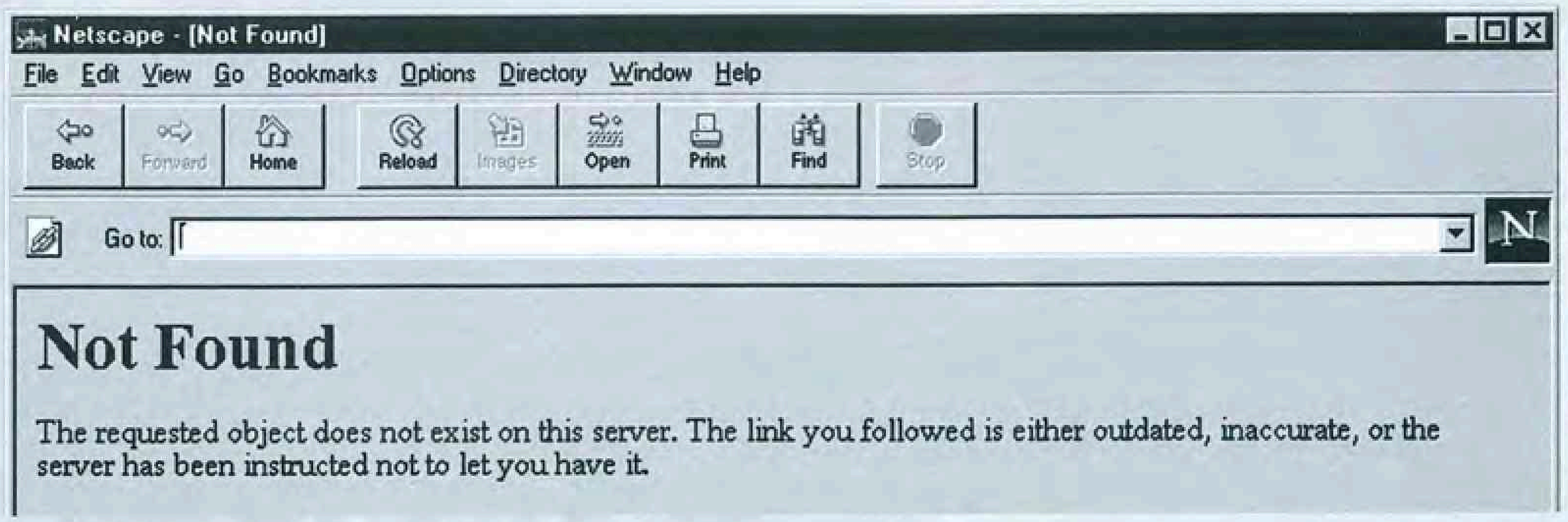
כתובות אלו יכולות להראות כך: http://www.geocities.com/Hollywood/3142/ או http://www.theautochannel.com/tech002.html

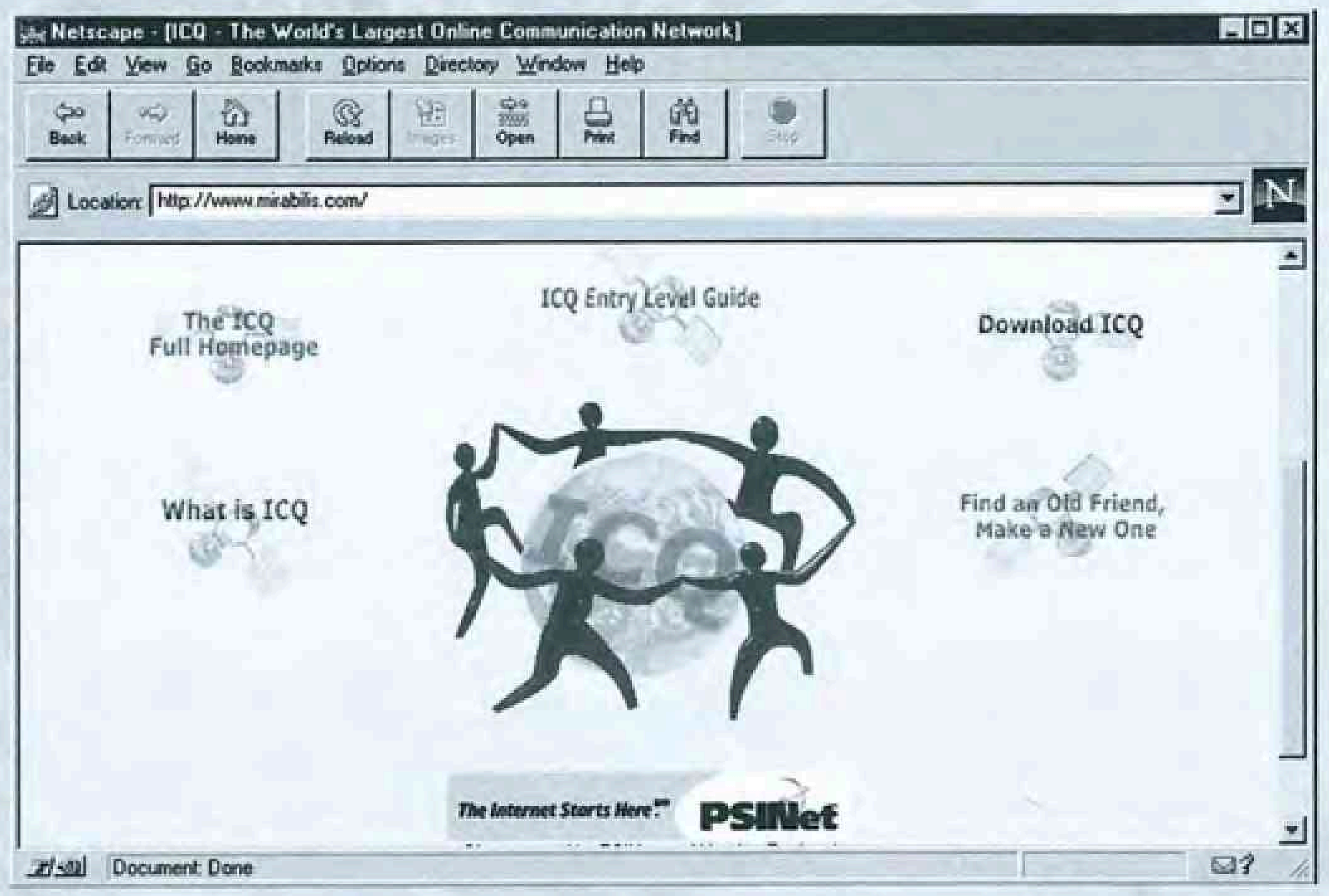
עלינו לזכור כי בעוד אין זה משנה אם נכתוב את שם הדומיין באותיות קטנות או גדולות (www.mirabilis.com יהיה זהה ל-www.Mirabilis.com שיהיה גם זהה ל-WWW.MIRABILIS.COM) שמות הנתיבים והקבצים חייבים להיכתב במדויק (הפיכת a ל-A בשם נתיב תוביל אותך לכתובת שגויה).

מחשבים, בניגוד לאנשים, אינם יכולים להבחין בשגיאות כתיב ולכן יש הכרח לדייק עד הסימן האחרון, כך שבמידה שתעשה טעות סביר להניח כי תקבל את אחת מהודעות השגיאה הנפוצות ביותר באינטרנט שמבשרת על כך שהקובץ לא נמצא (Error 404 - File Not Found). עם זאת, עלינו לזכור כי האינטרנט היא רשת דינמית

לקרוא את האינטרנט

המשך מהעמוד הקודם.





ולעתים אתרים נפתחים ונסגרים, כך שאם הכתובת שברשותך אינה מעודכנת או שהאתר נסגר ולא קיים יותר, במקרה זה תקבל הודעה דומה.

לעתים נבחין בכתובות הכוללות את סימן הטילדה (שנראה כך: ~), סימן המציין ברבים מן האתרים כי מדובר בדף בית אישי של מישהו - כתובת של אתר אישי שכזה תיראה כך: http://www.aimnet.com/~mijo/. ככל שעובר הזמן מפסיקים להשתמש בסימן זה וכתובות של אתרים אישיים נראים כאתרים אחרים לכל דבר.

כמו כן, לפעמים נראים סימונים מוזרים אחרים כגון: s, או + ואלו בדרך כלל אינם שמות רגילים אלא סוגים שונים של שאילתות וכדומה (הפעם לא ניכנס לתחום המורכב של יישומי ה-WEB השונים).

כתובות דואר

לפני שאתה שולח מכתב אלקטרוני למישהו עליך לדעת את כתובתו. בדיוק כמו במשלוח מכתב רגיל גם כתובות הדואר האלקטרוני מיושמות על ידי פרוטוקול ייחודי משלהן. מבנה כתובות הדואר האלקטרוני הוא קצת שונה מהכתובות האחרות המוכרות לנו ויש בה אלמנט נוסף, זהו שם האדם המסוים האמור לקבל את הדואר בשרת המרוחק.

בכתובת הדואר האלקטרוני ישנם למעשה שני אלמנטים בלבד, האדם אליו אתה שולח והשרת המרוחק שם נמצאת תיבת הדואר האלקטרוני שלו. כתובת דואר אלקטרוני תראה כך: someperson - someperson@ somedomain.com מציין את שם האדם ואילו somedomain.com מציין את המחשב בו הוא נמצא. הסימן הוא סימן ה-at.

כמו בשמות של כתובות אתרים, גם בכתובות דואר אלקטרוני אנו עשויים לשגות - במקרה כזה, תחזור ההודעה אל תיבת הדואר שלך עם הודעת השגיאה. ייתכן שלא הקלדת נכון את שם השרת עליו נמצאת התיבה או שמא פספסת מקש כשהקלדת את שם המשתמש וכו' וכו'. בכל אופן, במידה שהדואר שלך לא מגיע לייעודו או במידה שתיבת הדואר של מקבל ההודעה נסגרה תקבל הודעה על כך, אז אין מה להילחץ.

סוף מלחמת הדפדפנים?

Netscape Netcenter
Microsoft Internet Explorer

מאת: עמית חסון-אלוני

האם באמת הגיעה לסופה מלחמת הדפדפנים. כיצד האירוע הזה ישפיע על הדפדוף באינטרנט או על האינטרנט בכלל? כיצד ישפיע הצעד הזה על Netscape? כיצד תיראה האינטרנט עם חברת Netscape חלשה יותר ובעלת השפעה פחותה? למען האמת, אין לנו תשובות על כל השאלות האלו, אך הפעם נעזור לכם להבין במה דברים אמורים.

כיום, לאחר שחברת Netscape הבינה שאין בכוחה לנצח את מיקרוסופט אשר מחלקת את הדפדפן שלה בחינם (צריך לזכור כי Netscape בזמנו לא חילקה בחינם את הדפדפן אלא רק גרסאות חלקיות ואילו תמורת הגרסאות המלאות נאלצנו לשלם כסף), שוק הדפדפנים קיבל תפנית משמעותית ועבר מספר אירועים דרמטיים. בימים אלה, כאשר החברה משווקת את ה-Navigator וה-Communicator כתוכנות חינם, מספרים ב-Netscape שמלחמת הדפדפנים הסתיימה (נקודה נוספת המשנה את פני זירת הדפדפנים באינטרנט).

ניתן לומר שהשינוי בפילוסופיית התמחור הוא סימן טוב, אך הטענה של Netscape היא סיבה טובה לדאגה מבחינתה. לפני זמן לא רב שלטה Netscape על 80 עד 90 אחוזים משוק הדפדפנים ואילו כיום, על פי עדותם של מספר סקרים, עומד חלקה על פחות מחמישים אחוזים בעוד שהפופולריות של ה-Explorer מרקיעה שחקים.

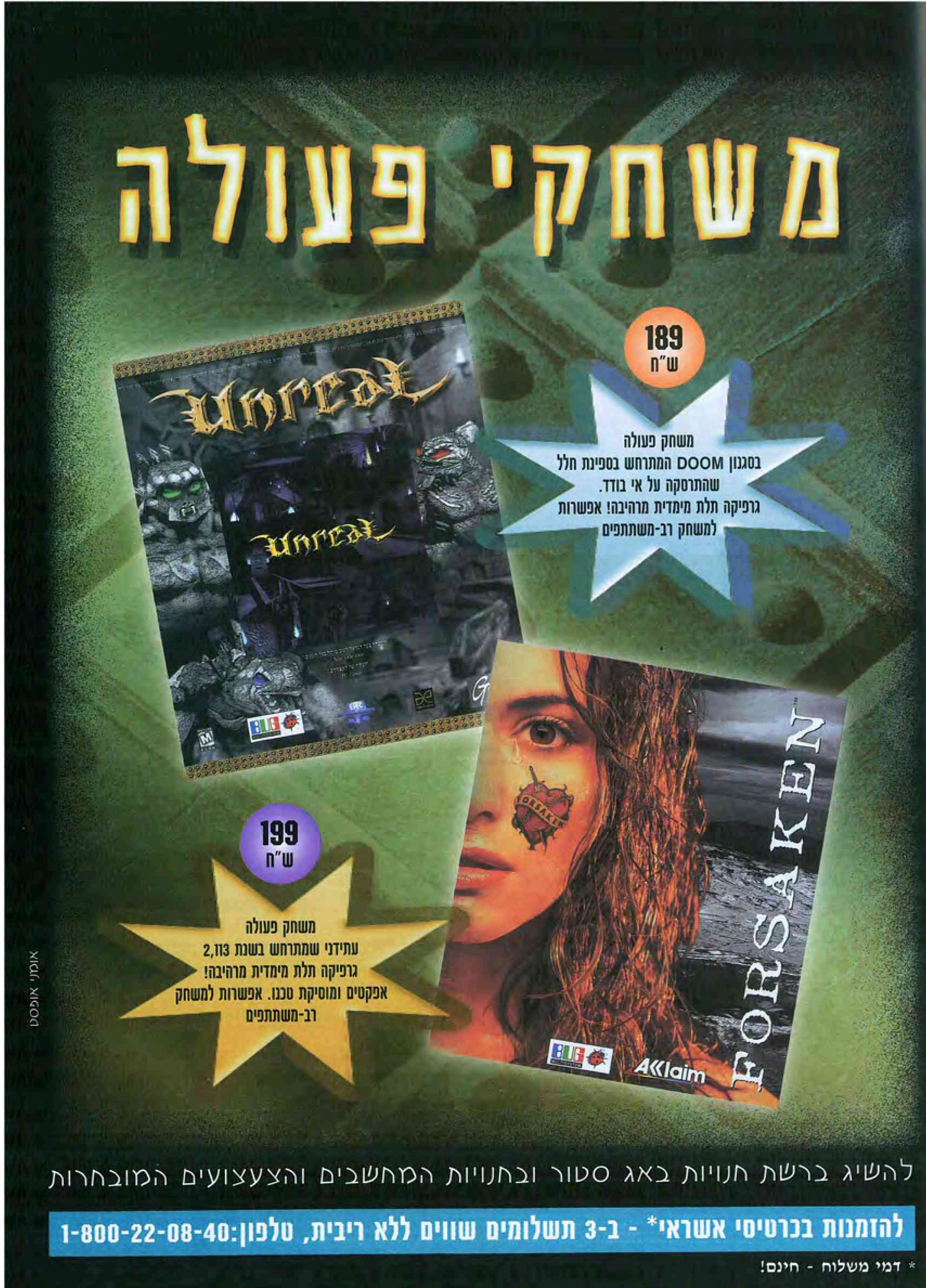
עתידה של החברה הפך לנושא דיון נפוץ בקרב אנשי הטכנולוגיה והכלכלה, היות ובלי כל קשר להיותך משתמש של ה-Explorer או מעריץ של Netscape, האפשרות של סוף למאבק הכוחות הזה היא סימן רע מבחינת הצרכנים.

אנו כמשתמשים צריכים שתישמר רמה גבוהה של תחרותיות בין שתי החברות כדי שהמוצרים שלהם (במקרה זה הדפדפנים), ייהפכו לטובים ואיכותיים יותר - התחרות ביניהן תיצור דפדפנים בעלי תכונות רבות יותר, הפועלים ביעילות רבה יותר, במהירות רבה יותר ועם פחות באגים וכל זאת במחיר נמוך. ברגע שתוציאו את אחד הדפדפנים מהתמונה ותיעלם התחרות נקבל מוצרים איכותיים פחות.

בשלב זה, עלינו לקוות כי ההצהרות האחרונות של Netscape בדבר היות הדפדפן שלה תוכנת חינם באו רק כדי להצהיר שכרגע כששני הדפדפנים המתחרים ניתנים חינם לא נשאר למעשה לדפדפן של מיקרוסופט שום יתרון על פני זה של Netscape.

המצב הנוכחי בו דפדפן אחד (Navigator) מצליח בזכות חדשנותו ואיכותו ואילו השני (Explorer) בזכות מערך השיווק הגדול שסביבו, הינו עובדה כלכלית ואין דרך אמיתית להתווכח עם העובדה הזו, אלא לנסות ללמוד ממנה על מאבקי שליטה אחרים בשוק.

נכון לעכשיו משתמשי האינטרנט המנוסים והוותיקים יותר ממשיכים להשתמש בדפדפן של Netscape (החברה שהמציאה את ה-WEB) ומתברר שהיא עדיין יודעת טוב יותר כיצד להמשיך ולפתח אותו. גרעין זה, סביר להניח, ימשיך עוד זמן רב להשתמש בשירותיה של Netscape אך תמיד יש לזכור כי גודלו קטן ככל שעובר הזמן ביחס למספר הגדול והולך של המשתמשים החדשים ברשת.



CD סימולטור

פורמולה 1 חוויות מהמסלול

מאת: אור פלג

פורמולה 1 הוא סימולטור המירוצים החדש מבית "UBI SOFT", שבשיתוף עם "רנו" הצליח לדמות את תחרויות הפורמולה 1 ולספק גם ידע מקצועי רב.

תחום הסימולטרים של מירוצי המכונית מספק מוצרים רבים הנחלקים לשתי קבוצות עיקריות: קבוצה אחת היא של מירוצים הנערכים במכוניות רגילות (לדוגמה, "THE NEED FOR SPEED") ומתרחשים בדרך כלל בסביבות עירוניות וכבישים רגילים, כאשר לעומתם ניצבות הסימולציות שנערכות במכוניות מירוץ ובמסלולים שונים המיועדים לכך.

בקבוצה השנייה גם נמנה מירוץ הפורמולה 1, המתרחש בזירות המירוצים של התחרות היוקרתית. גאוותו העיקרית של המשחק נובעת מכך שהוא מדמה בצורה הריאליסטית ביותר את ההתרחשויות על מסלולי המירוצים, הן מבחינת מבנה המסלולים שזהה במדויק לאלו הקיימים במציאות, והן מבחינת מכוניות המירוץ ש"מתנהגות" על המסלול כפי שהן היו מתנהגות במציאות (ולכן גם דורשות מהשחקן ידע נרחב יותר בהפעלת האפשרויות השונות של המכונית).

כדי לספק את תחושת המציאות הגבוהה, משתמש המשחק במילה האחרונה בתחום הטכנולוגיה ולכן גם דורש מערכת מחשב חזקה הכוללת כרטיס מסך מסוג 3DFX או אחר התומך ב-DIRECT3D, שספק אם קיים במחשבים הביתיים הממוצעים. אך למרות זאת, אין ויכוח שהשילוב בין כרטיס ה-3DFX לבין סימולטור הפורמולה 1, יוכיח לך שכל מה שאתה יודע על סימולטורים כבר "פסה".

הקבוצות והנהגים במשחק תואמים את הנתונים מהעונה של 96' (ניתן לבחור כל נהג ולראות את רשימת ביצועיו והישגיו הטובים ביותר) והמסלולים, כאמור, מבוססים אף הם על אלו הקיימים במציאות. מתכנתי המשחק השתמשו במאות תרשימים, תמונות, קטעי וידאו וכו' כדי "להעתיק" את המסלולים באופן מדויק.

אחד המסלולים היפים ביותר הוא המסלול של מונטה-קרלו שבו נעשה שימוש בכמות מדהימה של מרכיבים שונים, כשבצדי הדרך, כמו גם במסלולים אחרים, מצוי מסך ענקי המעביר את המירוץ בשידור חי (לבעלי כרטיס 3DFX בלבד)! תא הנהג במכונית (ישנם 11 סוגים שונים) מועשר בגרפיקה מפורטת, וכמו ב-GRAND PRIX 2, גם כאן תוכל להשתמש במידע של מדידות המרחק כדי לשפר את ביצועיך ואת מיקומך במירוץ הבא (תוכל לנתח ולשפר את ביצועיך בין הקפה אחת לשנייה במהלך מירוץ).

כמו כן, המשחק מכיל שתי אפשרויות של רמות קושי שונות. האפשרות הראשונה היא של משחק ברמה קלה (EASY MODE) בה תוכל לבחור את המסלול, המכונית, הנהג ואפשרויות שונות הכוללות את כמות המתחרים, את אחוז המסלול מההקפה השלמה

ולבסוף גם את נקודת הזינוק של רכבך. בנוסף תוכל לבחור את שיטת מדידת המהירות המועדפת (קמ"ש או מיילים לשעה), תיבת הילוכים ידנית או אוטומטית ובלם אוטומטי.

האפשרות השנייה היא של משחק ברמה מציאותית (REALISTIC MODE), המכילה 3 שלבים: מתחיל, מקצוען ומומחה.

כאשר בוחרים בשלב המומחה, ניתן לשנות את כל האפשרויות עד לפרטים הטכניים הקטנים ביותר של הרכב, כגון: מערכת החשמל, המנוע, הרדיו, תיבת ההילוכים וכו'. כמו כן, ניתן לקבוע את מזג האוויר ואת הנזקים וקיימת גם אפשרות להפעיל או לנתק את המערכות המתקדמות ברכב (ABS, לדוגמה).

במשחק קיימות 7 אפשרויות מירוץ שונות: לימוד (שיעורי נהיגה, הדגמות, אימונים), המירוץ הרגיל, מירוץ ה-"GRAND PRIX", אליפות רגילה, אליפות מותאמת אישית (בה תוכל לבחור את המסלולים בהם תרצה להתחרות) או מירוץ כנגד הזמן.

לאחר התחלת המירוץ תוכל להיווכח שכל אותם הגורמים אכן יוצרים משחק עוצר נשימה באמצעות הדיוק ברמת הפירוט החל במבנים ובעצים בשולי הדרך וכלה בשינויים הקטנים ביותר בכביש. במהלך המירוץ תוכל גם להאזין ברדיו למידע אודות זמן השיא של ההקפה, דגל צהוב, ההקפה האחרונה ומידע נוסף שיאפשר לך להתרכז בדרך עצמה ולא להתעסק בהודעות המופיעות על גבי המסך.

אפשר לסכם בכך שפורמולה 1 הוא משחק הממצה את הטכנולוגיה המתקדמת ביותר, יוצר סימולטור מירוצים ברמה שלא נראתה בעבר, ומהווה עבורכם גם את אחד התירוצים הטובים ביותר לרכישת כרטיס מסך 3DFX למחשב האישי.

בין האפשרויות הרבות של המשחק, ניתן גם למצוא אפשרות למשחק רב-משתתפים במסך מפוצל דרך מודם או דרך רשת LAN, המאפשרת ל־2 עד 8 שחקנים לשחק יחד.

מאת: דוד זילברשטיין

אל תמכרו לי...

משחקי אסטרטגיה ב"זמן אמת"

היי, מה נשמע? כבר די הרבה זמן, כאשר קובי ואני מצליחים לשבת ולדבר קצת, וזה לא יוצא הרבה, כי שנינו עסוקים נורא ובדרך כלל יוצא לנו לדבר רק על ענייני העבודה הדחופים שלנו (להוציא עיתון בזמן זה לא דבר פשוט), אני שופך באוזניו צרורות של קיטורים, רטינות וטענות על איך שהשחקן או המשתמש הקטן צריך לסבול כל מיני שיגעונות ושטויות מיצרני התוכנה והחומרה הגדולים והמאיימים.

מדובר בכל מיני דברים גדולים וקטנים, חלקם מעצבנים יותר וחלקם מעצבנים עוד יותר, החל ב"למה בכל פעם כשאני קונה מעבד, מיד יוצא אחד חדש יותר?", דרך "למה ב-MDK אי אפשר לשמור משחק באמצע שלב?" וכלה ב"למה עוד לא יצא אף משחק המשלב טכנולוגיית וידאו בצורה מוצלחת בתוך המשחק?"

בפעם האחרונה שיצא לנו לעשות כזו שיחה, ביום שישי שטוף שמש על הגג בבית של קובי, תוך כדי כך שאנו נהנים מקנקנן לימונדה ואני מסיים את שטף הקיטורים הרגיל שלי, פנה אליי קובי ואמר לי: "אז למה שלא תיתן לי החודש 500 מילה על זה? כל חודש או כל פעם שיצא לך, תתקוף נושא אחר. טור אישי שתגיד בו סוף סוף את כל הדברים האלה."

אז הנה אני פה, מלא טענות והאשמות כנגד חצי עולם ולא יודע מהיכן להתחיל. אבל ברגע שצלצל הפעמון בכניסה והגיע השליח עם העותק של STARCRAFT, ידעתי בדיוק מה אני צריך לעשות.

משחקי אסטרטגיה ב"זמן אמת" רבותיי!

אני לא בטוח שחברת WESTWOOD יודעת מה היא עשתה לנו כשהיא המציאה את המונח הזה עם היוולדו של DUNE 2.

אני יודע שרובכם, הקוראים, משחקים ונהנים ממשחקים כאלו וחלקכם ודאי נעים בכיסא או בכורסה באי נעימות, חשדנות ואולי אפילו מעט כעס - "מה הוא רוצה הזילברשטיין הזה? RED ALERT, TOTAL ANNIHILATION, WARCRAFT - שעות על גבי שעות של הנאה, מה הבעיות שלו?"

ובכן, זה באמת התחיל נחמד, אבל ישנן שתי בעיות מרכזיות. ראשית שמתי לב, שיש הרבה יותר "זמן אמת" מאשר אסטרטגיה במשחקים הללו. בניגוד למשחקי אסטרטגיה המבוססים על תורים, ששם באמת כל תור היה דורש מחשבה ותכנון, כאן האינסטינקטים ומהירות התגובה מקבלים תפקיד הרבה יותר חשוב.

אני לא טוען שלא מגיע להם תפקיד, אבל הוא הופך להיות הגורם המרכזי של העלאת דרגות הקושי בין שלבי המשחק - האויבים פשוט מתארגנים, בונים ומתכננים מהר יותר. מי שיצא לו לשחק בריבוי משתתפים במשחקים הללו, ודאי יודע עד כמה הדבר מהנה. על אחת כמה וכמה דרך האינטרנט. אבל מה לעשות שאין לי את הזמן להתאמן כמו ילד בן עשר המבלה את רוב יומו במשחק ב-WARCRAFT או ב-RED ALERT, וכשאני פוגש אותו באינטרנט למשחק, אין לי כל צל של תחילת תחילתו של סיכויון להביס אותו או אפילו להפסיד בצורה מכובדת המאפשרת לי ליהנות מהמשחק (בדקה וחצי שהוא נמשך).

חוץ מזה, כל המושג הזה, "זמן אמת" הוא מסלף ומוטעה. מי שצפה פעם בפרק של "היפים והאמיצים" או "צעירים חסרי מנוח", יודע מה זה "זמן אמת" - הזמן בתוך הסדרה, זהה לזמן במציאות, זה "זמן אמת". במשחקים הללו, אין כל אמת בזמן - מלחמת אבירים לא לוקחת 7 שניות ובוודאי שלא מתקפות טנקים, שיגורי טילים והמראתם של מטוסים להתקפה אווירית. הזמן מואץ הרבה יותר במשחק מאשר במציאות בצורה מופרזת, כך שלמעשה היו צריכים לקרוא לז'אנר "משחקים בהילוך מהיר" ולא ב"זמן אמת".

אבל הבעיה העיקרית עם המשחקים הללו (וכמובן אותה שמרתי לסוף), לא נעוצה בכלל בהיותם משחקי אסטרטגיה או בכך שהם מונעי "שידור חי" המחייב תגובה מהירה. הבעיה העיקרית נובעת מכך שהם מוצלחים - לפחות חלקם.

מה שקורה הוא, שעל כל DUNE 2 או RED ALERT, שוטף אותנו גל של חיקויים כמו Z, KKND וכו'... על חלקם אפילו לא שמעתם כי איש לא טרח להביאם ארצה. תבינו, חברת משחקי מחשב היא חברה לכל דבר, ואם האנשים העומדים בראשה חושבים שיצירת "COPY" של COMMAND & CONQUER עם שינוי קל בסיפור הרקע וגימיק אחד או שניים יגרוף לחברה הון רב יותר, בקלות רבה יותר בזמן מועט יותר מאשר השקעה, שקידה ופיתוח של משחק מקורי - אז זה מה שיקרה.

למען האמת, אי אפשר להאשים אותם - הם אנשי עסקים וזה תפקידם. האשמים האמיתיים הם אני ואתם, שקונים כל קישקוש אסטרטגיה חדש שיוצא בגלל ש: "... לזה יש אפשרות לשחק שלושה גועים" או כי "בהוא ניתן לשחק באינטרנט עם 9 ולא רק עם 8 שחקנים", או מפני ש"בחדש יש טנק בלתי נראה" או אפילו כי "כאן שינו את הגרפיקה לתלת ממדיות".

הייתי ממליץ לעזוב את הגימיקים המטופשים. כשמגיע משחק באמת טוב, אנחנו יודעים עליו בדרך כלל עוד הרבה לפני שהוא בא. תנו לכל החיקויים ומשחקי ההמשך העלובים להתייבש על המדפים ואז אולי יצוצו להם משחקים חדשים, מקוריים ומרעננים שיחוללו מהפכה בעולם המשחקים (ובחיינו) ממש כמו אז, כששיחקנו לראשונה ב-DUNE 2 או ב-WARCRAFT.

שה"ם
מי יודע

מאת: ערן בן-סער

אני שה"ם מעולה. זהו, אמרתי את זה על ההתחלה ועכשיו אם מישהו מנסה לתפוס אותי ברגעים של שחצנות, אז הנה. מה שכן, אני חייב להמשיך ולהגיד שאני שחקן די בינוני, אז הנה לכם הוכחה שאני לא שוויצר ושלא צריך להיות שחקן מעולה לפני שהופכים לשה"ם טוב.

יכול להיות שלעולם לא הייתי כותב את הכתבה הזו אלמלא הפעילות הענפה שאפיינה את השנה האחרונה בתחום משחקי התפקידים. באופן אישי, השתתפתי בלא פחות משישה טורנירים ואחד הדברים החשובים שלמדתי הוא שאנשים פשוט זקוקים לכתבה כזו. אמנם בעבר פרסמתי פה ושם כתבות המכילות עצות וטיפים לשה"מים, אבל בטורנירים שנערכו השנה גיליתי שהן היו כמו כוסות רוח למת (מה שאומר בעברית מודרנית שזה היה שווה ל...).

צריך להיות שה"ם לפני שניתן להיות שה"ם טוב!

אני לא מגזים אבל יותר מחצי השה"מים שנרשמו לטורנירים פשוט לא יודעים איך להיות שה"מים ומה זה בכלל. אין להם שמץ של מושג מה השה"ם אמור לעשות ומה אסור לו לעשות ויותר מזה, חלק מהשחקנים ששחקו אצלם אמרו שהם השה"מים הכי טובים שהם ראו (מה שמלמד על איכות השה"ם שיש להם בבית). ולמה לדעתם אותו שה"ם אלמוני הוא כל כך טוב? משום שהוא היה (וזה ציטוט, אגב) פשוט מדליק, אחלה בנאדם והיה כיף לשחק איתו.

מיתוס: שה"ם טוב הוא שה"ם שכיף לשחק איתו וזוכרים אותו אחר כך.

האמת: שה"ם טוב הוא שה"ם שכיף להקשיב לו וזוכרים את ההרפתקה והסיפור אחר כך. ההבדל ברור?

הטעות הבסיסית של רוב השה"מים הללו היא שהם חשבו ששה"ם זה סוג של שחקן, שבכל פעם נכנס לנעליהן של דמויות אחרות. אין טעות קריטית מזו, היות ותפקידו של השה"ם שונה לחלוטין מזה של השחקן. לשחקן יש שני תפקידים: לשחק ולנסות להיות טוב בזה, הואיל והשה"ם מנחה את ההרפתקה ולא נכנס לתוכה באותו אופן.

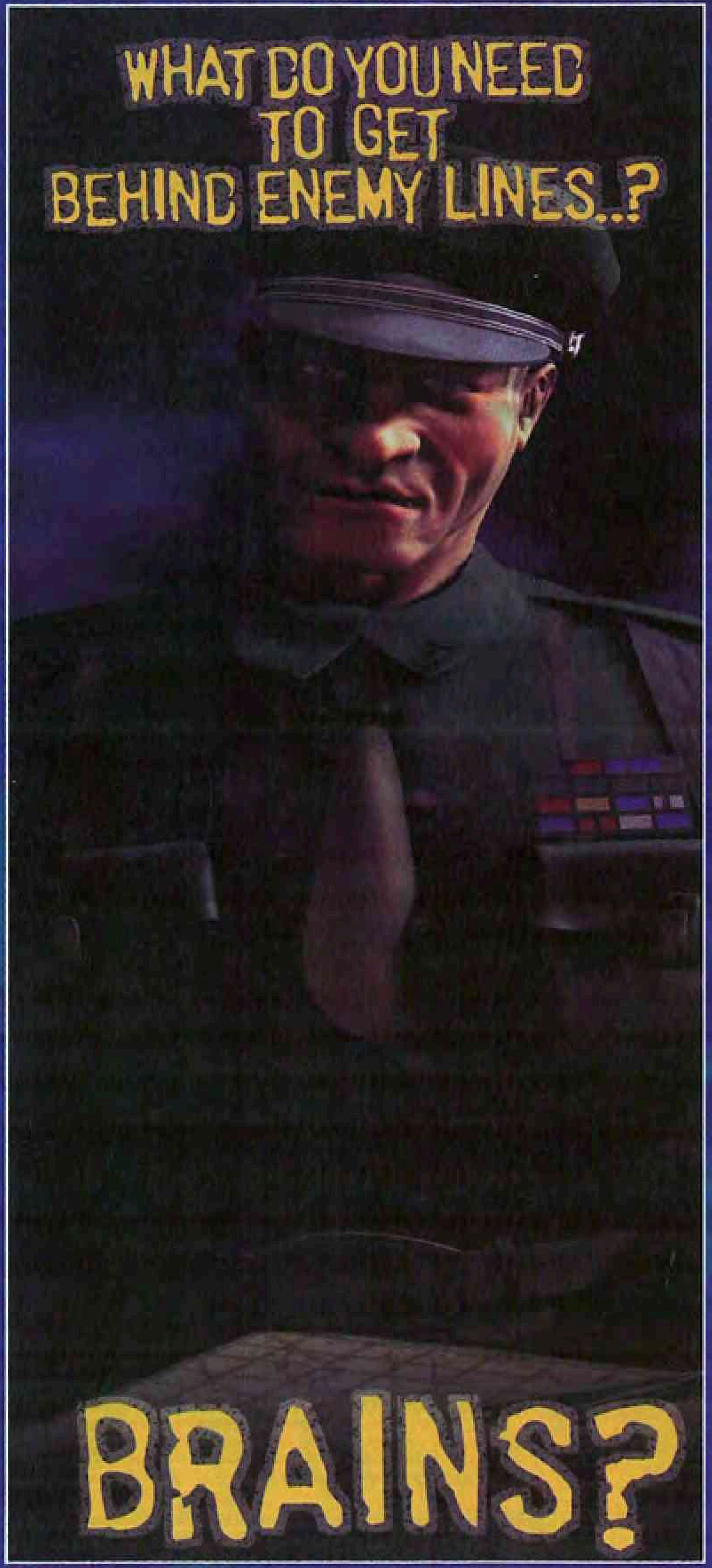
מיתוס: השה"ם משחק את כל הדמויות בעולם שהשחקנים לא משחקים.

האמת: השה"ם מפעיל דמויות שונות כדי להנחות את השחקנים בתוך העלילה.

מה היא אם כן עבודתו של השה"ם? אני חושב שתפקידיו של השה"ם מתחלקים לשתי קטגוריות, תפקידי ההכנה ותפקידי ההנחיה.

תפקידי ההכנה כוללים את כל מה שהשה"ם עושה לא בנוכחות השחקנים אלא לפני המשחק, כלומר התפקידים המלווים אותו במהלך יצירת המערכה וההרפתקה (אני לא מדבר על איכויות שיהפכו את ההרפתקה או את המערכה לטובות יותר, אלא על מה שהשה"ם צריך לעשות כדי שהמערכה תהיה מערכה וההרפתקה תהיה הרפתקה).

בראש ובראשונה השה"ם צריך לזכור שלמרות שעשרות פעמים הוא כבר הסביר לאנשים "שמשחק תפקידים זה כמו לשחק ספר" הוא לא ממש מדייק. תפקיד המערכה הוא לספק

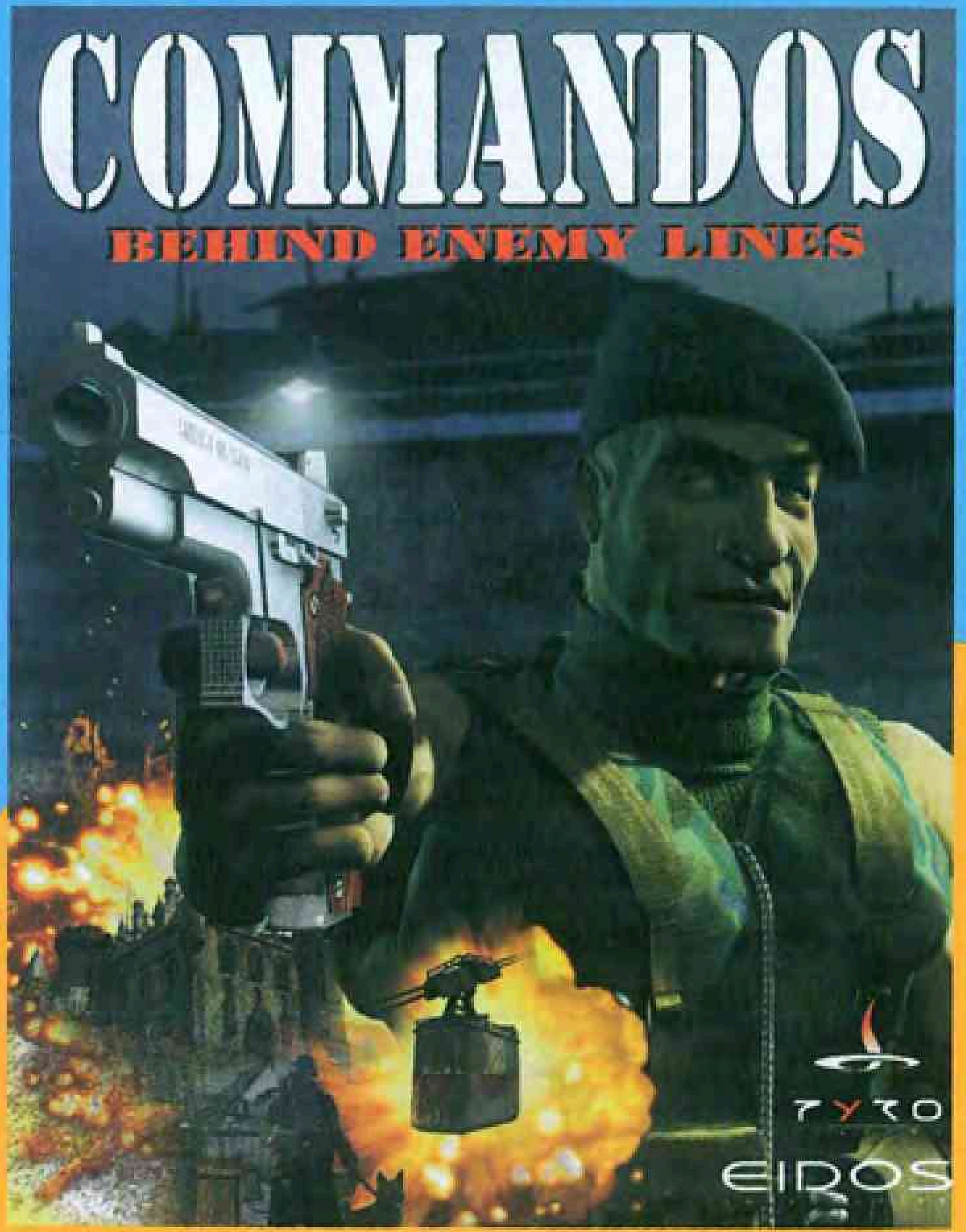


ברוקוב ● נפש

המשחקים הגדולים
קיץ 98

Final Fantasy - משחק הפעולה המדהים בו אתה מציל את העולם מפני הארגון הנוראי שינרה. **קרבות בזמן אמת** ומסכי מפות ענקיים שיפוצצו אותך לעולמות אחרים.

Commandos - **הצטרף לקומנדו! שנה את ההיסטוריה... במשחק אסטרטגיה משולב בפעולה בו אתה מביס את צבא האויב.**



multimedia
זה שם המשחק
EIDOS

עלילת רקע להרפתקות השחקנים, מן דבק שיחבר את כל עלילותיהם יחד, ולעתים אף ייתן להם מטרה משותפת, ותפקיד ההרפתקה הוא לתת מטרה מידית יותר לשחקנים. נכון שזה די דומה למה שקורה בספרות, אלא שבספר העיקר הוא העלילה והדמויות, הסופר לא חושב לעצמו כיצד הוא ירתק את הדמויות אלא הוא מנסה לרתק את הקוראים, כך שאם הרפתקה הייתה סיפור פשוטו כמשמעו, תפקיד השה"ם היה לרתק את האנשים שעומדים סביב השולחן ומקשיבים למשחק.

מיתוס: השה"ם בונה סיפור מעניין שהשחקנים ישחקו בו דמויות מרכזיות.

אמת: השה"ם בונה סיפור מעניין בשביל השחקנים שישחקו בו דמויות מרכזיות. וזו לא רק סמנטיקה.

כשהשה"ם בונה את העלילה שלו הוא לא יכול להשתמש למשל, בטריקים הבאים שסופרים כל כך אוהבים:

להכניס דמות מרכזית רק ברבע האחרון של הספר, לפצל את הדמויות לכמה קבוצות קטנות ולתת כל פרק לקבוצה אחרת לחילופין. או, לחילופין, לכתוב עלילה רק לדמות מרכזית ועוד טכניקות מגוונות שלא יעבדו מול קבוצה.

השה"ם צריך לכתוב לקבוצה עלילה שתרתק את כל השחקנים, כלומר עלילה שבה לכל דמות יש את היכולת לקחת חלק פעיל ורצוי אף חלק מרכזי. עלילה בה לא יהיו רגעים ארוכים שאחד או יותר מהשחקנים ישב בצד "ויחכה לתורו" ולפרקי זמן העולים על הסביר (שלוש שעות, למשל, זה לחלוטין לא סביר). ושימו לב שאני מדבר על שחקנים ולא דמויות, כך שמטרת ההרפתקה היא לרתק את השחקנים המשתתפים בה, לא את הדמויות שלהם ולא את האנשים הצופים מהצד.

ניתן לסכם את תפקידי ההכנה:

1. כתיבת מערכה/הרפתקה שירתקו ויאתגרו את השחקנים.

2. לדאוג שלכל שחקן ושחקן יהיה מקום וזמן לבטא את עצמו.

כלומר כבר בשלב זה השה"ם אינו שחקן כלל, אלא משרתו של השחקן החושב כיצד לגרום לו ליהנות מהמשחק.

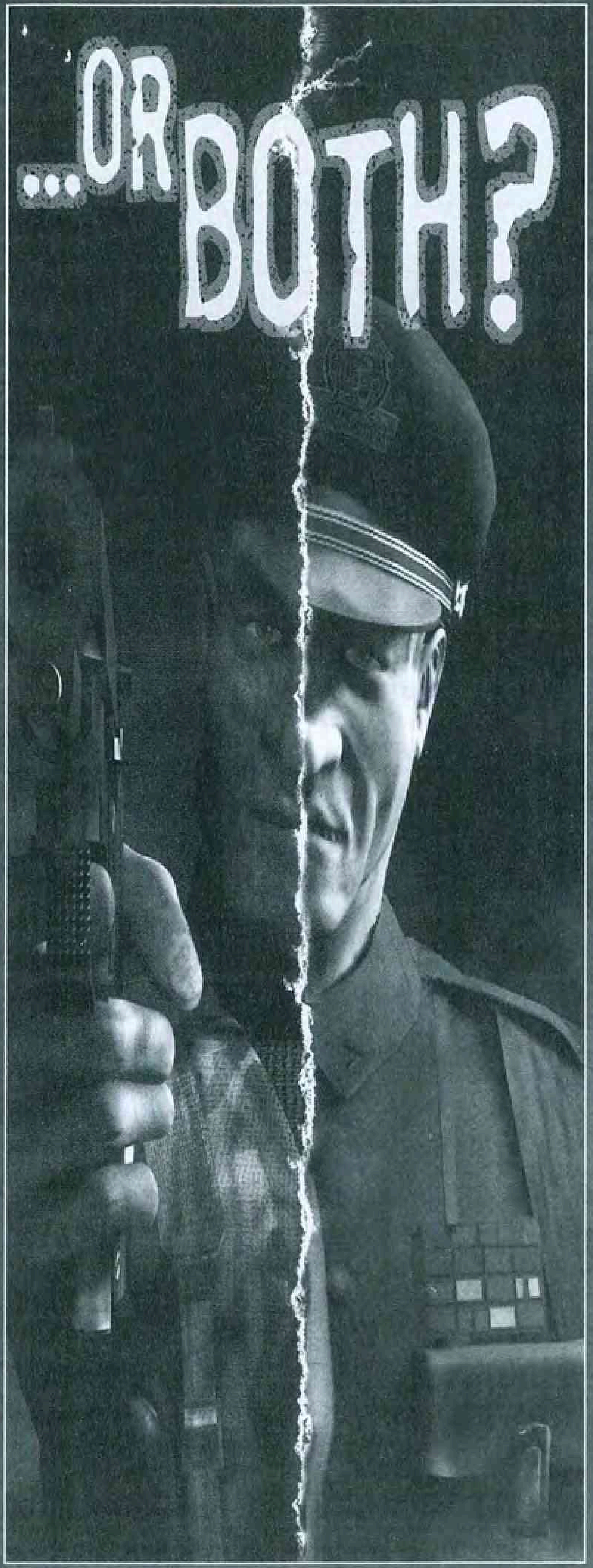
תפקידי ההנחיה נכנסים לתמונה כאשר השחקנים מתיישבים מסביב לשולחן והמשחק נפתח. החלק העיקרי של התפקידים האלו הוא לשמור שכל מה שנכתב במהלך ההכנה ייושם גם בזמן המשחק עצמו, אך ישנו חלק חשוב מאוד של ההנחיה המשתלב במשחק הפעיל:

1. קידום העלילה.
2. שליטה בקבוצה.
3. עבודה מול שחקנים.

מיתוס: השה"ם יריץ את ההרפתקה שלו באופן שיספר את הסיפור הכי טוב שיש.

אמת: השה"ם יריץ את ההרפתקה שלו באופן שייהנה את השחקנים בדרך הטובה ביותר.

התפקיד הכי חשוב של השה"ם הוא קידום העלילה, ונדרשת יכולת תיאטרלית שתהפוך את השה"ם למעולה (בה, כאמור, לא נדון היום). בכל אופן, קידום העלילה כולל בתוכו שמירה על תפקידי ההכנה אך הוא גם כולל בתוכו את תפקיד השה"ם להתאים את העלילה בזמן המשחק למה שהשחקנים עושים, לדרך בה הם עושים זאת ולזמן שלוקח להם לעשות זאת.



מעבר לכך, השה"ם אמור להיות מסוגל לסובב את כל העלילה אם השחקנים מחליטים לחקור את אמיל הרבה לפני שהם פרצו למחשב של יוניצ'ף וגילו שהפצצה מוטמנת בטיסה 777 (אז מה אם לא תיכננת את זה מראש, זה קרה, תתאים את עצמך, גם אם זה אומר לאלתר כמו משוגע). ואם השחקנים הוציאו את המידע מסוכני השירות החשאי הארגנטינאי במכות רצח במקום בשוחד כבד, ראש התא המקומי של השירות הארגנטינאי לא יציע עזרה לשחקנים כשהם יגלו שסוכני המוסד רודפים אחריהם - כשכתבת את זה בשלב ההכנה חשבת שיהיו לו סיבות להיות נחמד (גם הוא רוצה שוחד), אבל זה לא קרה, תתעדכן ותשנה.

ואחרון חביב. באחד הטורנירים ניגש אלי שה"ם לאחר שעתיים של משחק ואמר לי בחיוך של גאווה "גמרנו את ההרפתקה, הם היו מעולים", אולי השחקנים שלו היו מעולים אבל הוא לא היה, אם השה"ם תכנן הרפתקה שאמורה לרוץ חמש שעות, שהעולם יתהפך היא תרוץ חמש שעות (גם אם זה אומר לשלוח את השחקנים למרדף מטורף אחרי קצה חוט שהמצאת לפני שנייה והוא לא יוביל אותם לשום מקום), וההפך הוא נכון גם כן. אם אחרי שלוש שעות אתה שם לב שאין התקדמות, תקדם בכוח את העלילה, תחשוב על משהו שישתלב בסיפור ויאללה תמשיכו.

כמו כן, חשובה השליטה בקבוצה, אם כי היא בדרך כלל פשוטה יותר. שליטה בקבוצה פירושה להיות מסוגל ליישם את כל מה שאתה רוצה, בין אם תוכנן מראש או אולתר במקום על קבוצת שחקניך, כך שתפקיד השה"ם בהחלט כולל הפעלת מניפולציות שונות ומשונות על השחקנים (דרך הדמויות, העלילה או מה לא) כדי להיות מסוגל לגרום להם לעשות מה שהוא רוצה.

ולבסוף עבודה מול השחקנים היא תפקיד שנוי במחלוקת אבל חיוני לדעתי. בתוקף התפקיד הזה, על השה"ם להיות מסוגל לעבוד מול שחקניו לא רק באופן כזה שיגרום להם לעשות מה שהוא רוצה ולא רק באופן כזה שיקדם את העלילה, אלא גם כך שהשחקנים ירגישו שיש להם דיאלוג עם השה"ם וניתן למצוא אצלו אוזן קשבת או ליתר דיוק אוזן הוגנת. אין דבר רע יותר משחקן ממורמר, אך יש גבול לכך - אחרי הכל, לא ניתן להתווכח שעה עם שחקן על חוק זה או אחר, כשה"ם ההחלטה שלך סופית משום שקידום העלילה חשוב יותר מסיפוק שחקניך, אבל בואו לא נשכח שהם אלה שמשחקים כאן.

לסיום רק חשוב לזכור שכשאני אומר "לרתק", "להנות", או "לעניין" את השחקנים אני מניח שהם שחקנים טובים. אם כל שחקניך נהנים לשחק חתוך'תם וחסל'תם זה לא אומר שתיתן להם את זה, כי מעל לכל לשה"ם יש עוד תפקיד אחד: להעביר לשחקנים אתגרים מורכבים יותר.

מיתוס: השה"ם יראה לשחקנים מה זה!

אמת: השה"ם ילמד את השחקנים מה זה!

קולטים?

מאת: בן כספי

CHILL
לצנן את הקיץ?

כשהתבוננתי בעריזה של CHILL אמרתי לעצמי שהנה הגיע משחק צונן המתרחש בפסגות מושלגות שיצננו את העונה החמה שלנו כאן. אלא שבין צפיות למציאות המרחק רב, מה שגיליתי זה כותר מרובה אקשן ואדרנלין שרק גרם לי להיות לחוץ יותר.

CHILL הוא משחק שמצליח להעביר את ההתרגשות שהחלקה על מגלש סקי BOARD עשויה לגרום לנו. אחרי הכל, יש משהו מרגש בעצם ההתבוננות מפסגת הר כלפי מטה והרזולוציות כאן כל כך גבוהות שהן עלולות לגרום ל"מיני פחד-גבהים". השילוב הזה בין איכויות גרפיות גבוהות לבין אקשן ואדרנלין מתוזמנים היטב אינו מפתיע במקרה זה, נוכח העובדה שמי שהביאה לנו את CHILL היא חברת EIDOS אשר הביאה את סדרת TOMBRAIDER שכבר מזמן נכנסה לקלאסיקה של עולם המשחקים.

CHILL מעביר את תחושת המהירות והחופש שמאפיינת את הגלישה המטורפת הזו - החל ברמות הקלות יותר של מורדות מתונים וכלה במורדות מסוכנים ומסובכים שכוללים פיתולים למיניהם ופניות שלא קל להשתלט עליהן. אופציה נוספת שיש לנו כאן היא השתלבות בתוך קווסט מעניין כשהמטרה היא להגיע ולהיות "מלך ההר" ממנו גלשנו, מה שדורש איסוף חפצים ופתרון צפנים מעניין.

כל הווריאציות השונות של המשחק מגיעות לשיא באמצעות הטריקים השונים שניתן לבצע כמו סלטה משולשת, תפיסת הגלשן תוך תנועה והתהפכות וכו'. אין מה להירתע מהעניין היות וכל האופציות השונות באות אל השחקן תוך גלישה במורדות (יש 50 כאלה) או תוך הצגת תפריטים ידידותיים בהתאם למסורת ה-PLAYSTATION.

מגוון של 4 דמויות עומד ברשות השחקן (2 גברים ו-2 נשים) בעלי איכויות ויכולות שונות, כאשר לכל אחת מהדמויות אפשרות לבחור ב-3 גלשנים שונים לצורך כיבוש ההר. עם זאת, עלי להדגיש שכדי ליהנות מ-CHILL דרושה סבלנות ומיומנות רבה אותה ניתן להשיג רק לאחר אימון ממושך.

זה מה יש
- ★ שילוב של מהירות וחופש תנועה ב"זמן אמת".
- ★ 50 מסלולים על 5 הרים, תוך שילוב 5 רמות קושי בכל מצב.
- ★ תחנות בונוס שנותנות עוד זמן לשחקן.
- ★ עשרות טריקים (הסברי תפעול נמצאים בחוברת ההדרכה), סלטות ופעלולים שניתן ליצור כאן.
- ★ מירוץ נגד השעון.
- ★ אופציית ריבוי משתתפים באמצעות כבל חיבור בין שני מכשירים, וכן אפשרות לפיצול מסך.

MORTAL KOMBAT - הטרילוגיה

אם כבר הזכרנו אקשן כדאי שתדעו שלא מזמן הפיקה חברת GT את כל משחקי הלחימה של MORTAL KOMBAT למדיית ה-PLAYSTATION.

WARZONE 2100

המקום: צפון אמריקה, האזור המערבי.
הזמן: המאה ה-21.
הנושא: WARZONE 2100, משחק אסטרטגיה ב"זמן אמת".

מטרתו של המשחק החדש הזה מבית PUMPKIN STUDIOS היא לכבוש את צפון אמריקה ולהשיב טכנולוגיות מסוכנות לידיים בטוחות.

במקרה זה, השחקן חוקר ומפתח רובוטים חדשים כדי לחקור אזורים נטושים, לתקן ציוד פגום, לרכז כמה שיותר משאבים ולחסל את הרובוטים של היריב. וכך, כמו בכל משחק אסטרטגיה טוב, המלחמה היא על שטחי המפתח (עתירי המשאבים) ושמירה על הכוחות למשימות החשובות באמת.

להערכתי, ז'אנר משחקי האסטרטגיה עובר נפלא באמצעות ה-PLAYSTATION נוכח היתרונות הרגילים של המכשיר (גרפיקה צפופה, תנאי סלון ביתי, מסך טלוויזיה גדול וכו'). עם זאת, הסיבה שחברות המשחקים לא ממהרות לעבד כותרי אסטרטגיה ל-PLAYSTATION נובעת מכך שרובם המכריע של מחקרי שוק מצביע על כך שחובבי אסטרטגיה הם הקהל השמרני של ה-PC לעומת צרכני PLAYSTATION שמחפשים ריגושים מהירים יותר כמו ספורט, מכות וכו'.

למרות זאת, בתקופה האחרונה ניתן להבחין בשינוי קל במגמות היות ויותר משחקי אסטרטגיה מגיעים גם למדיה הטלוויזיונית (אפילו ל-THEME HOSPITAL), כך שיש להמתין למחקרי השוק החדשים. עוד יצוין שמחקרים אלה כבר מתחילים לבדוק נתוני DVD, מה שעתיד לשנות את התמונה כפי שהיא מוכרת לנו כיום.

זה מה יש
- ★ אינטליגנציה מלאכותית גבוהה של האויבים בעת קרב ובעת הפוגה.
- ★ סביבות תלת ממדיות.
- ★ הרובוטים שנפתח לומדים תוך כדי משחק.
- ★ קבלת החלטות ב"זמן אמת".
- ★ מיפוי טקסטורות עשיר ופרטנות בכל הנוגע למבנים.
- ★ 3 קמפיינים של לחימה.

FIGHTING FORCE
לחימה קבוצתית

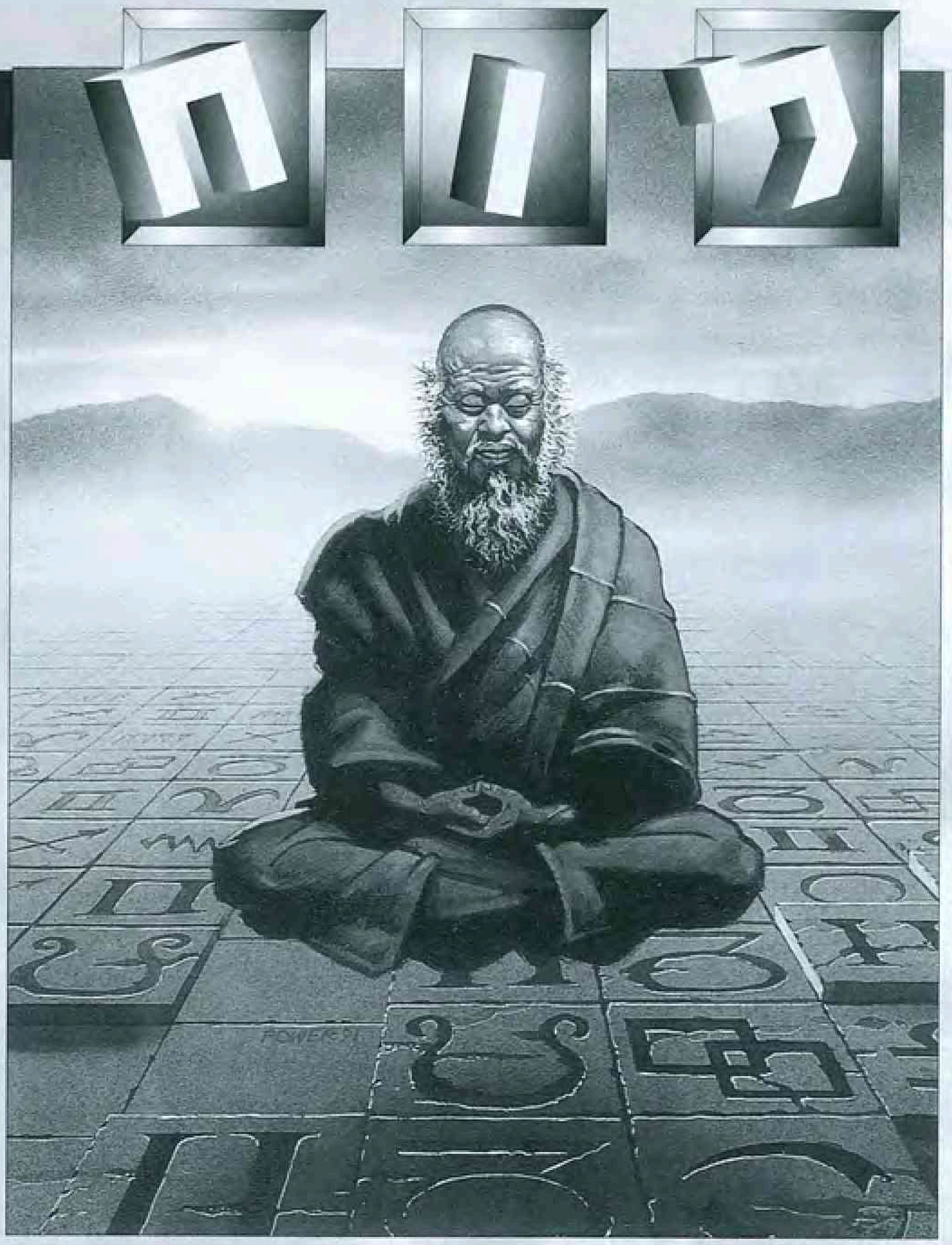
אחרי כל האסטרטגיה, הספורט וה-3D SHOOTERS שאפיינו את השנה האחרונה, הגיעה שעתם של משחקי המכות שפשוט הולכים להציף אותנו בתקופה הקרובה.

FIGHTING FORCE הינו משחק מכות שמעמיד במרכז את התחכום של מיומנויות הלחימה. במקרה זה, השחקן בוחר את גורלו באמצעות בחירת דמות ויריב לפי המנגנון המוכר של משחקי המכות. לפנינו ארבע דמויות מרכזיות המתמודדות מול קבוצת אויבים עיקשת, היות והמטרה היא להרבות את מספר המשתתפים וליצור לחימה קבוצתית של שני שחקנים או יותר.

מעבר לכך, הושם כאן דגש רב בכל הנוגע לאיכויות הגרפיות באמצעות יצירת סביבה תלת ממדית שגם מגיבה לפעולתנו ולא מהווה איזשהו רקע אנמי וחסר טעם, הכל תוך שמירה קפדנית על אווירה מתאימה של מוסיקה קצבית וזירות אפלות.

זה מה יש
- ★ משחק לחימה תלת ממדי בסגנון ARCADE.
- ★ 7 רמות שונות של אקשן, שכל אחת מהן כוללת 25 שלבים.
- ★ כלי נשק מגוונים הכוללים סכינים, אקדחי לייזר ומשגרי טילים.
- ★ הסביבה מגיבה וניתן לרסק כל דבר, החל בפחי אשפה וכלה במכוניות.
- ★ לכל דמות יש 40 עד 50 תנועות שגרתיות ובנוסף להן מהלכים מיוחדים.
- ★ זירות לוחמה מעניינות כמו בניינים, רכבות, ספינות אוויר ועוד.
- ★ ניתן להגיע למצב של 4 אויבים מול 2 דמויות במסך אחד.

למכירה



למכירה

- ✔ למכירה משחקים על גבי CD-ROM: STARCRAFT, WORLD CUP 98, MEN IN BLACK, FIFA 98, NHL 98, NBA 98, QUAKE 2, TOMB RAIDER 2, WORMS 2 ועוד. דימה, 051-577148, או בדואר אלקטרוני: knight.dimitry@hotmail.com.
- ✔ למכירה תקליטור הדגמה של FIFA 96 עם אפשרות משחק חלקית במחיר 25 ש"ח ותקליטור הדגמה של מט"ח ב-15 ש"ח, לתושבי חיפה והקריות - 5 ש"ח הנחה.
- ✔ למכירה ג'ויסטיק 6 כפתורים למגה-דרייב במחיר 70 ש"ח ו-3 קלטות למגה-סון או לנינטנדו במחיר 150 ש"ח. מורדי, 04-8324292.
- ✔ למכירה משחקים חדשים וישנים מכל הסוגים במחירים סבירים. לירן, 03-9644592.
- ✔ למכירה כל סוגי המשחקים החדשים ביותר על גבי CD-ROM במחירים זולים, כמו: WORLD CUP 98, TOTAL ANNIHILATION, STAR CRAFT, QUAKE 2, REBELLION STARSWARS, NUCLEAR STRIKE, VIRTUAL SPRINGFIELD. עם כל הזמנה ניתן לקבל טיפים לאותו משחק או למשחק אחר. אלון, 03-9644592.
- ✔ למכירה משחקים על גבי CD-ROM: FALLOUT, WORMS 2, STARCRAFT, LONGBOW 2, WORLD CUP 98, GTA, UNREAL, MYTH, FORSAKEN, TUROK ועוד משחקים במחירים נמוכים. דניאל, 06-6593571.
- ✔ למכירה FIFA 97 באריזה המקורית + חוברת. נדב, 03-5287434.
- ✔ למכירה משחקים ל-3DO: ROAD RUSH, RETURN FIRE, RETURN FIRE - MAPS O'DEATH (מפות נוספות), ZHADNOST: THE PEOPLE PARTY כל משחק במחיר 90 ש"ח, גרסאות NTSC כולל קופסאות וחוברות, במצב מעולה. עידו, 03-6991293.
- ✔ למכירה משחקים ל-SEGA SATURN: SOLAR ECLIPSE, IN THE HUNT, USA-CCE DAYTONA, ALONE IN THE DARK, NBA LIVE 97, VIRTUAL HYDLIDE, HI-OCTANE, AMOK, VIRTUAL FIGHTER 2, VIRTUAL FIGHTER REMIX, NIGHT WARRIORS. כל משחק במחיר 180 ש"ח, גרסאות NTSC, במצב מעולה. עידו, 03-6991293.
- ✔ למכירה תקליטורי הדגמה של: HELL 98, FIFA 98, FIFA 97, MOTO RAICER, CAYSAR 2, NBA 98, SIM CITY 2000 ועוד משחקים, במחיר 35 ש"ח כל משחק. ליאור, 06-6970362.
- ✔ למכירה משחקים חדשים ומלאים: NBA 98, HELL 98, FIFA 98, FIFA 97, BLUE FORCE, POD, MDK, DOGDAY, TEST DRIVE 4, RED ALERT, SWIV 3D, 3D PINBALL, MORTAL KOMBAT 4, DUKE NUKEM 3D, NEED FOR SPEED, TOMB RAIDER, BLOOD 3D, ועוד. 2 משחקים במחיר 55 ש"ח. ליאור, 06-6970362.
- ✔ למכירה מכשיר GENESIS + SEGA CD עם 3 משחקים, כולל הכבלים והחיבורים. המכשיר עובד על תקן אמריקני (NTSC), הכל במחיר של 550 ש"ח. עידו, 03-6991293.
- ✔ למכירה משחקים במחיר זולים בשיטת המכרז של המדינה. כל המעוניין לקבל חוברת הסברה שיצלצל לרועי, 04-9918414.
- ✔ למכירה המשחק "REALMS OF THE HAUNTING" על גבי 4 תקליטורים באריזה המקורית, משחק מדהים! במחיר 150 ש"ח. יניב, 09-7429388.
- ✔ למכירה מחשב 66 486DX2, 16Mb זיכרון, כונן קשיח 420Mb, כרטיס קול SOUND BLASTER 16, כוננים 1.2 ו-1.44, CD-ROM במהירות מרובעת, מסך 14 אינץ' + מקלדת + עכבר + משטח לעכבר + רמקולים ועוד המון משחקים ותוכנות. כל זאת במחיר של 900 ש"ח. דוד, 03-5712751.
- ✔ למכירה המשחקים הבאים: RAYMAN, MOTO RACER, BIG RED RACING, BAD MOJO, RED ALERT, GRANNY-X, WORMS 2, JANES LONGBOW GOLD 1, JANES LONGBOW 2, TOTAL ANNIHILATION, DUNE 2, RED GHOST, ARMADA, THE RIDDLE OF MASTER LU, SHADOWS OF CAIRN ו-FULL THROTTLE. דוד, 03-5798124, לא בשבת.
- ✔ למכירה DIABLO, NBA 98 ו-TOPGUN. המשחקים במצב מצוין כולל אריזה וחוברת הדרכה לכל משחק. יוני, 09-7440555.
- ✔ למכירה המשחקים הבאים: סיימון 1, HELL, MASTER LU, FIST FIGHT, FIFA 95, RETURN TO ZORK, SHADOWS OF CAIRN, SPACE PIRATES, ULTIMA 8, DUNE 2, NAVY STRIKE, WAYNE'S WORLD, מייקל ג'ורדן, FLASH TRAFIC (3 תקליטורים). כל משחק במחיר 25 ש"ח. בנוסף המשחק ZORK NEMESIS (3 תקליטורים) במחיר 60 ש"ח. אלברט, 06-6262681, בין השעות 09:30-23:30.

- ✔ למכירה משחקים חדשים לנינטנדו 64 ול-SONY PLAYSTATION במחירים נמוכים. שגיא, 03-9333253 או 051-545492.
- ✔ למכירה טיפים, קודים וצ'יטים לכל המשחקים וגם ל-PLAYSTATION. רונן, 09-9581736 או מושיק, 09-9581757.
- ✔ למכירה המשחק BLUE FORCE במחיר 25 ש"ח וקודים למשחקים רבים. דניאל, 03-7310125 או 03-7319436, בין השעות 14:00-16:00.
- ✔ למכירה מחשב 486 במחיר 500 ש"ח, מסך SVGA ב-350 ש"ח ומדפסת סיכות ב-150 ש"ח. טל, 02-5832720.
- ✔ למכירה המשחקים הבאים: NBA 98, WORLD CUP 98, ROAD TO WORLD CUP 98, TOMB RAIDER 2, DD2, MEGARACE 2, MONSTER TRUCKS, NFS 2, הפנתר הוורוד, הקונצרט הגדול (קומפי), אנציקלופדיות מרהיבות בכל תחום ועוד. המשחקים כוללים קודים, החל ממחיר 65 ש"ח. אמין, 06-6381588.
- ✔ למכירה המשחק NEED FOR SPEED 2 במחיר 75 ש"ח, כרטיס זיכרון 32Mb כולל EDO, 16Mb זיכרון, CD-ROM BTC במהירות 24 X, כרטיס TV עם שלט, CD-ROM CREATIVE במהירות 32 X, MXX166, מעבד MXX233, ערכת וידאו (כרטיס + מצלמת-וידאו + MIC). המוצרים חדשים החל מ-110 ש"ח. אמיר, 06-6381588.
- ✔ למכירה מחשב PENTIUM 2 MMX 233 MHZ, 2.7Gb במצב מצוין ובתוכו: כרטיס קול SOUND BLASTER, מסך 14", כרטיס טלוויזיה חדש, CD-ROM במהירות 16 X, 2 אנטי-וירוס מהטובים בעולם, Windows 95 מותקן חינם + תקליטור של Windows 95 ותוכנת DOS. כלול במחיר: עשרות משחקים חדשים וישנים כמו AGE OF EMPIRES, WORLD CUP 98, ועוד. מדפסת HP 690C הזרקת דיו + 2 חפיסות דיו, בלוק דפים A4, 4 רמקולים, 2 מקלדות, מיקרופון, עכבר MICROSOFT, 4 משטחים לעכבר, כיסוי למחשב, למסך ולמקלדת. כל זה במחיר מדהים. ג'יל, 09-7660699.
- ✔ למכירה המשחקים החדשים ביותר ל-PLAYSTATION MULTISYSTEM במחירים 40-60 ש"ח למשחק. סיון, 09-7716092.
- ✔ למכירה/החלפה משחקים על גבי תקליטורים: STARCRAFT ושליט הממדים. אברהם, 03-9345466.
- ✔ למכירה משחקים על גבי CD-ROM: WORMS 2, TOTAL ANNIHILATION, GETTYSBURG, AGE OF EMPIRES, STARCRAFT, NBA, FIFA 98, WORLD CUP 98, DARK REIGN ו-MONKEY ISLAND 3. מתן, 04-9837639.
- ✔ למכירה מדפסת HP 520 שחור/לבן + ראש דיו חדש במחיר 400 ש"ח, סורק שולחני צבעוני UMAX T630 4200 DPI במחיר 650 ש"ח, סורק ידני שחור/לבן LOGITECH SCSI 400 DPI + במחיר 300 ש"ח. שמואל, 02-9915060, לא בשבת. אלי, 02-9914887, לא בשבת.

מעוניינים

- ✔ מעוניין לקנות משחקי SEGA-AGES לסגה-סאטורן. עידו, 03-6991293.
- ✔ מעוניין להתכתב עם כל מי שאוהב משחקי טלוויזיה, משחקי וידאו, מחשבים, משחקי תפקידים וספרי פנטזיה. עידו, 03-6991293.
- ✔ מעוניין לקנות את המשחקים: UNDER A KILLING MOON ו-DUNE 1 בגרסת התקליטור בלבד, ואת המשחקים JILL OF THE JUNGLE 1 + 2 על תקליטונים של 3.5" בלבד. איתן, 04-8239428.
- ✔ מעוניין להשיג את המשחקים: LARRY 5, LES MANLEY-LOST IN L.A., DARKSEED, POLICE QUEST 1 המחודש, MANHUNTER 1-2, מכרה ההולנדי האבוד והמדריך לטרמפיסט בגלקסיה. כמו כן, מעוניין להשיג את הקודים לזאק-מקראקן. רוני, 04-9988933.
- ✔ מעוניין לקנות את המשחקים: NEVERHOOD, SPACE QUEST 6, על גבי CD-ROM או תקליטונים. מוכן גם להחליף תמורתם משחקים כגון: עולם הדיסק, לארי 7, ויקינגים 2, LBA1, HUNTER HUNTED ועוד. משה, 08-8566614.
- ✔ מעוניין לתת עזרה וקודים למשחקים חדשים במחיר נמוך במיוחד, בנוסף הדפסת תמונה על חולצות והכנסת אפקטים מרהיבים. אמין, 06-6381588.
- ✔ מעוניין לקנות את המשחקים: WOODRAFF והאורגים (LOOM). גד, 02-6792290.

הצילו

- ✔ הצילו!!! זקוק לעזרה במשחק HELL, איך עוברים את הלייזרים שבהם אסור לגעת? בתמורה אעזור במשחקים אחרים. רז, 09-8652223, כל יום בין בשעות 20:30-23:00.
- ✔ הצילו!!! תקוע במשחק NIGHTMARE CREATURES, איך עוברים את הגשר השבור כדי לעבור לצד השני? בתמורה אתן קודים למשחקים: DUKE NUKEM 2, מלך האריות, מורטל קומבט 3, DOOM וטיפ למשחק GOLDEN AXE. איציק, 08-8555471.

מאת: מיכאל לוגסי

◎

E3 :ENTERTAINMENT ELECTRONIC EXPO
אדם וכותרו

לאחרונה הוצגו אחרוני הביתנים בתערוכת E3 המדהימה (ENTERTAINMENT ELECTRONIC EXPO) - המקום האמיתי בו אפשר להתעדכן בכל מה שקשור למשחקי מחשב וכותרי טלוויזיה, לכל הפלטפורמות ולכל הגילאים.

התערוכה אכלסה תחת גג עצום אחד את כל השמות בעסק, החל בחברות ענק כמו מיקרוסופט ו-ELECTRONIC ARTS וכלה בחברות סטארט-אפ כמו MAGICIAN-ו BETHESDA. מנכ"לים וסגנים סוגרים בשקט, בשקט, עסקאות ענק של פיתוח ושיתוף פעולה, ומעבירים לעיתונות, בגדול וברעש, את המוצרים שלהם לשנה הבאה.

לצערי ולצערכם, התערוכה לא פתוחה לקהל הרחב, אך עדיין - ניתן להתעדכן, לקבל מידע מפורט ותזרים של תמונות וקטעי וידאו ממצלמות הממוקמות במקום, על ידי גלישה לאתר הראשי של המארגנים בכתובת:
http://www.e3central.com - מומלץ בחום!!!

◎

STAR WARS: FORCE COMMANDER
מדליקים אותנו...

מפיץ: LUCASARTS

הנה, הם עושים זאת שוב. חברת המשחקים הטובה והאיכותית ביותר (LUCASARTS) מבטיחה לשחרר בחודשיים הקרובים את כותר האסטרטגיה המעולה FORCE COMMANDER, שייקח חלק בעולם ובזמן המרתק והמיוחד של סדרת STAR WARS.

מה שעושה את כותר הטקטיקה הזה

לטוב הרבה יותר מהאחרים זו האפשרות להיכנס לתוך כלי הרכב או לתוך עיניו של התוקף הלוחם, מיד לאחר מתן הפקודה (הדבר דומה מאוד לסגנון BATTLEZONE), מה שעושה את המשחק למוחשי הרבה יותר ולפחות שגרתי.
וכך, תוך שילוב קטעי וידאו וקליפים

בכל סיום משימה (שתציג מה שהצלחת להשיג ומהן משימות ההמשך שמצפות לך), רצועות מוסיקה מפס הקול המקורי וגרפיקה מצומצמת התומכת בכרטיסי VOODOO 3DFX, מגיע אלינו אחד מכותרי השנה!

◎

GIANTS
MDK משופר

מפיץ: SHINY INTERACTIVE

כמה קל לשחרר לעולם הצמא לכותרים איכותיים משחק שכל מנשקו ועקרונותיו כבר הוכיחו את עצמם. במקרה זה, האנשים שהביאו לנו את MDK לוקחים את הנוסחה המנצחת מאחד מכותרי הפעולה הטובים ביותר, משנים קצת גרפיקה, קצת מסכי רקע, עוד אופציות משחק ורמות קושי ומביאים לנו את GIANTS - משחק מחשב מתוחכם ונוח לשליטה, שמעמיד את השחקן, בשנית - מול מפלצות ענקיות ואנדרואידים מתכתיים.

יחד עם סדרה רחבה של כלי נשק הרסניים וקטלניים וציוד אישי מתוחכם ויעיל, יוצא השחקן למשימת חייו להצלת כוכב מושבו והיקום - כל זאת, תוך תמיכה מלאה בכרטיס VOODOO 3DFX.

◎

CENTIPEDE
קצר וקולע

מפיץ: HASBRO INTERACTIVE

תסכימו איתי, שקיימים בשוק סימולטורים ומדמי טיסה עמוסי גרפיקה ומלאי פרטים שמצריכים קריאת מדריכים עבי כרס. אולי יותר מדיי. אולי הרבה יותר מדיי.

בכל אופן, מה שאנחנו (או אני, לפחות) מבקשים, זה כותר סימולוציה פשוט,

שאפשר לקרוא לו גם משחק פעולה, אשר ימצא את השילוב הנכון בין משחקיות גבוהה לשליטה נוחה ופשוטה.

הגרפיקה לא ממש חשובה, הסאונד יכול לעזור, ובעצם מה שבאמת חשוב זה להרכיב לנו ארסנל ענקי של כלי נשק, טילים ותת-מקלעים רק בשביל לחסל כל מה שזז או עומד בזווית הלא נכונה!

חברת HASBRO (ששמה מזכיר קצת מזון לכלבים, לא?), לקחה את כל האלמנטים והעקרונות שביקשתי ויישמה אותם בכותר אחד בשם CENTIPEDE, שאמור לצאת לאור בזמן שתקראו שורות אלו.

CENTIPEDE (או לפחות גרסת ההדגמה הניתנת להורדה) מעניק לשחקן שליטה בג'ויסטיק של חללית קטנה וזריזה, שמפלסת דרכה במגוון זמנים ועולמות, תוך יירוט מהנה של חלליות אחרות ומטרות אוויר וקרקע, כשהמשחק עצמו מהיר מאוד והגרפיקה מצליחה לעמוד בעומס.

◎

HOMEWORLD
כמה טוב שבאת הביתה

מפיץ: INTERPLAY

כשהמדפים מתחילים להיות מלאים במשחקים בסגנון FLIGHT SIMULATOR ו-FLIGHT UNLIMITED, המאפשרים לשחקן לטוס בנחת מול נופים עוצרי

נשימה בכדור הארץ הנחמד שלנו, מבטיחה חברת INTERPLAY כרטיס טיסה בשני כיוונים לעולם שבחוץ (לחלל החיצון, לירח ולשאר כוכבי הלכת).

במקרה זה, עומדת לרשות השחקן חללית מיוחדת ומיקרופון פתוח לשיחה עם ראשי NASA, שביחד יקחו אותו למסע מדהים, מלא בגרפיקה מצומצמת ונפלאה עם תצלומי לוויין, קטעי וידאו ואפקטים אחרים שמהווים אנציקלופדיה של אסטרונומיה.

◎

WILD 9
הולכים וקופצים

מפיץ: SHINY INTERACTIVE

כמה שאני אוהב משחקי פלטפורמה! כותרים כאלה שמריצים דמות על גבי מסך במבט מהצד, הולכים קופצים,

מרימים כמה כלי נשק אכזריים, לוקחים הרבה מטבעות וקובעים שיא חדש במספר הפסילות ושעות המשחק.

חברת SHINY INTERACTIVE (שהחלה לפרוח בזמן האחרון - ראה GIANTS) תוציא בקרוב משחק כזה שיביא לנו גרפיקה צבעונית שעומדת בקצב מהיר ביותר, אפקטים קוליים מיוחדים ורצועות מוסיקה מקפיצות בהחלט, המהוות שילוב נכון של מולטימדיה בז'אנר הפלטפורמה.

◎

מוצרי SIERRA חדשים
סבלנות!

מפיץ: SIERRA

שני כותרים מבית SIERRA יצאו בקרוב. שני משחקי מחשב שמוכיחים, אחת ולתמיד, שלא צריך למלא את המסך הקטן באובייקטים תלת ממדיים מיוחדים או לשכור עשרות גרפיקאים ואנשי סאונד כדי להעמיד כותר מהנה עם משחקיות גבוהה.

הראשון הוא בעצם חבילה המכילה את המשחק הבסיסי TROPHY BASS, פרק ההמשך ותוספת חדשה ומעניינת בצורת אנציקלופדיה. המשחק TROPHY BASS הוא למעשה תחרות דיג מיוחדת במינה, בה השחקן בוחר חכה, פיתיונות וסירת מנוע ויוצא למשימה די מסריחה (מאצות, דגים וים מלוכלך) ללכידת כמה שיותר דגים, בכמה שפחות זמן.

מעבר לכך, התוספת המרעננת בחבילה הזו הוא ספר מידע אלקטרוני שיסביר לכם כל מה שרציתם לדעת על דגים ולא העזתם לשאול כשמשיתם אותם מהמים - הספר עוצב באופן מצוין, עם קטעי וידאו ותמונות מחיק הטבע והוא מאפשר חיפוש מדויק של כל ערך בנושא דיג.

הכותר השני מבוסס על משחק השולחן האהוב (לפחות עליי) - "צוללות". שוב, אין הרבה גרפיקה ו/או רצועות מוסיקה מיוחדות, ולמען האמת לא ממש זקוקים להן.

השחקן יכול לבחור במשחק נגד המחשב או כנגד אדם נוסף (בחיבור רשת או מודם), כשלכל אחד ניתנת ההזדמנות

לסדר את ספינותיו וסירותיו על הלוח ולנסות להפיל את כלי השיט של האחר באמצעות ניחושים או רמאויות...

◎

WIZARDY 8: AFTER ALL THIS YEARS
אחרון חביב

מפיץ: NEW WORLD COMPUTING

פרק שמיני ואחרון (לצערי ולצער רבים מחובבי הז'אנר) של סדרת WIZARDY. בפרק זה תצטרך החבורה לעמוד במשימה קשה ביותר - להשיג 4 רכיבים מארבעה קצווי תבל להרכבת מתכון סודי, שיביא את התרופה המיוחלת ביותר לאנושות.

הרכב את חבורת הלוחמים שלך, העמס עליהם כלי נשק, ציוד אישי והרבה מוטיביציה וצא להרפתקת מבוכים ודרקונים מיוחדת במינה, עם שלל קסמים והפתעות.

בונוס מיוחד לרוכשי המשחק: תקליטור נוסף עם כל הפרקים הקודמים בסדרה, כדי לחזור ולהנות מהמשימות הקודמות (למרות שחלק מהם עובדים במצב CGA עם שני צבעים).

להיטי באג במבצע

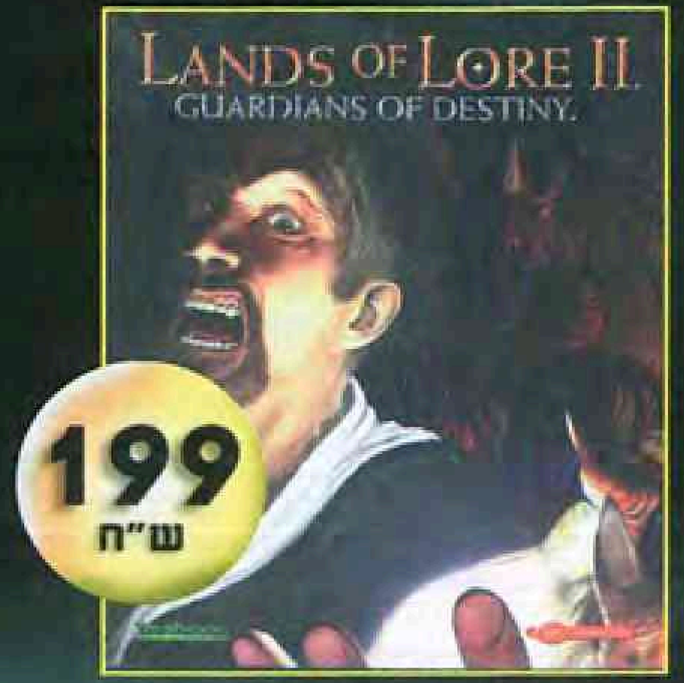
BROKEN SWORD
הרפתקנים הנועזים חוזרים בהרפתקה חדשה, כשפים מרושעים ודמויות ברוטוליות חדשות אחריהם, בעוד הם מתמודדים עם האתגר הגדול בחייהם.

FLIGHT UNLIMITED
סימולטור טיסה הטוב ביותר אפשרות לטיסה במטוסים הטובים ביותר בעולם.

CROC
משחק הרפתקה הומוריסטי בעולם תלת מימדי של הקרוקודיל קרוק.

BLADE RUNNER
משחק הרפתקאות מהפכני בזמן אמת. אתה מגיע לעולם גשום ומנוכר החי ונושם סביבך כשלרשותך עומדים מיטב הכלים והכישורים של BLADE RUNNER. זהו מבחן ההישרדות הקרוב ביותר למציאות שפותח אי פעם עבור PC.

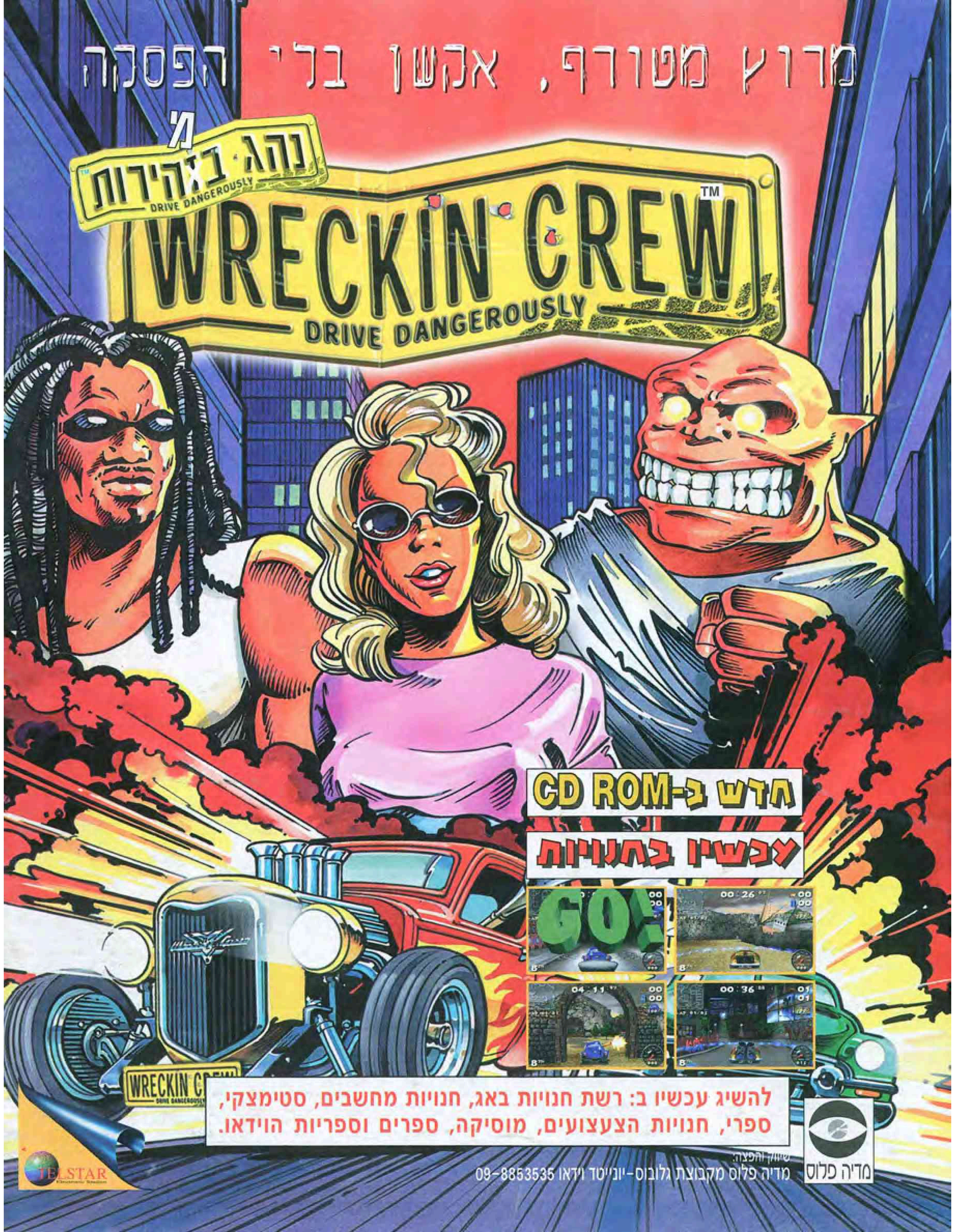
MYST 2
משחק הרפתקאות המלווה באתגרים וסודות אפלים. עליך לזמן כל ניצוץ של הגיון ואינטואיציה שחבוי בך כדי לפתור את המסתורין החבוי באדמה ובתושבים של RIVEN.



LANDS OF LORE II
משחק תפקידים - הרפתקאות בזמן אמיתי המתרחש בסביבה אקטיבית, תלת מימדית.

טלפון להזמנות: 1-800-220840

*אפשרות ל-5 תשלומים שווים


מרוץ מטורף, אקשן בלי הפסקה
מ
נהג בזהירות
DRIVE DANGEROUSLY
WRECKIN CREW
DRIVE DANGEROUSLY
חדש ב-CD ROM
עכשיו בחנויות
GO!
WRECKIN CREW
להשיג עכשיו ב: רשת חנויות באג, חנויות מחשבים, סטימצקי, ספרי, חנויות הצעצועים, מוסיקה, ספרים וספריות הוידאו.
שיווק והפצה:
מדיה פלוס מקבוצת גלובוס-יונייטד וידאו 09-8853535
מדיה פלוס
TELSTAR